TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : DIE BY THE SWORD™

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/03

FINAL FANTASY VIII
LEÍRÁS

THEOCRACY
BATTLEZONE 2
QUAKE III: ARENA

PLANESCAPE TORMENT
LEÍRÁS

EXTRA
TEAM FORTRESS 2
AZ ÉVEZRED HAJNALÁNAK SZEREPJÁTÉKAI

ATI RAGE FURY MAXX
TESZT

1496 Ft

WHEEL OF TIME • JANE'S F/A-18 • NATIONS: FIGHTER COMMAND • PIRATE'S MOON

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

A mozi a számítógépbe költözött!
NEW
MPEG 2 dekóderkártyák távirányítóval
AUREAL
VORTEX
SQ2500
PCI SOUND CARD
Aureal SQ1500, SQ2500 hangkártyák digitális kimenettel
PIONEER
DVD-ROM DRIVE
DVD meghajtók
NEW
Dolby digital
Dolby Prologic-dekóderek
Jazz 5.1 speakerkészlet
Nálunk mindent megtalál ami a számítógépes házi mozihoz kell!
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ)
Tel.: 424-3043

Notebook árparádé

GERICOM Millennium II

- 15.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Pentium III 600MHz
- 256MB SDRAM bővíthető 384MB-ig
- 18GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 6x DVD meghajtó
- FaxModem 56600bps
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg, fekete színben

899.900 Ft

GERICOM Silver Seraph

- 14.1" TFT aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel® Pentium III 500MHz
- 128MB SDRAM, bővíthető 256MB-ig
- 8.1GB UDMA merevlemez, 1.44MB FDD
- ATI Rage LT Pro2 AGP 8MB SGRAM grafikus kártya
- 6x DVD meghajtó
- CD-Író 2x sebességű
- 3D sound wavetable hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows 95 billentyűzet
- 2db PCMCIA csatlakozó
- IrDA port
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó, 2db USB, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- LS-120, dupla akku opcióval
- 316mm x 250mm x 36mm, 2.7kg, fekete színben

749.900 Ft

GERICOM Hydro-Speed

- 12.1" HPA (640x480) színes kijelző
- AMD® K6-2 processzor, 450MHz
- 512kB cache
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB Ultra DMA merevlemez
- 24_{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- FaxModem 56600bps
- 1.44FDD, Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó
- Hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 305mm x 251mm x 38mm, 3.0kg

269.900 Ft

GERICOM Overdose 2

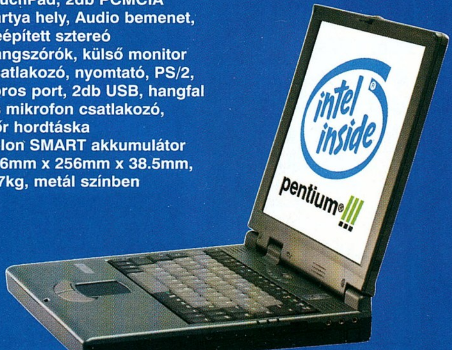
- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1GB UDMA HDD, 1.44 FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 4x DVD meghajtó
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

- Intel Celeron 500MHz

519.900 Ft

- Intel Pentium III 500MHz

589.900 Ft



GERICOM Overdose Polo

- 12.1" (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1 UDMA HDD, 1.44 FDD
- 24_{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

- 12.1" (800x600) HPA kijelző
- NiMH akkumulátor

289.900 Ft

- 12.1" (800x600) TFT kijelző
- Li-Ion SMART akkumulátor

369.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.
351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.
220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7.
52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh.
72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.
94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.
96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35.
22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.
99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62.
220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

PC GURU

WWW.PCGURU.HU

INTRO

Sziasztok!

Ez a borongós február csupa kedvező hírrel és eseménnyel indult. Legjobban talán annak örültünk, hogy a cyberesedett PC GURU tetszett, az építő kritikákra hallgatva persze egy-két helyen csiszoltunk a megjelenésen, köszönjük véleményeiteket. Újfajta játékértékelésünk kiegészült az elmaradhatatlan gépigénnyel, valamint ezentúl a hardware részben tesztelt kiegészítőket, kártyákat is megpróbáljuk minősíteni. Erre szolgál a cikkek végén megjelenő osztályzatszerű csillagok ötösfogata. A játékok értékelésében egyébként a „/" jel után álló szám mutatja a jellemzőre (pl. grafika) adható legmagasabb pontszámot, míg az előtte álló szám jelzi azt, hogy ebből az adott program mennyit ért el. A kapott pontokat összeadva kapjuk meg a végső értékelést. Az új formulától azt várjuk, hogy ti is látni fogjátok, hogy adott program miért is kapott kevesebb %-ot, csúnyább a grafikája, vagy esetleg a játékmenet nehézkes.

Beszéljünk a folytatásról, mivel további meglepetésekkel szolgálhatunk a hónapban (és ezentúl mindig), hiszen egy A2-es posztert és két, CD-tokba helyezhető borítót kap mindenki a PC GURU-hoz. Reméljük, ezeket is szívesen fogadjátok majd csakúgy, mint a lap változásait.

GURU Team

NEWS

10 Harpoon 4 - végre 3D-ben
10 B17 „The Mighty Eighth"
11 Dogs of War - C&C klón 3D-ben
11 Devil Inside - XXI. század Halloween show
12 Sin a vásznon - Manga stílusban
12 Panty Raider: From Here to Immaturity
13 Netcsemege: Half-Life és Mátrix
13 Hitman: Codename 47
14 Martian Gothic: Unification
14 Horde: Northern wind
15 Galleon - ködbe burkolózva
15 One Must Fall: Battlegrounds
16 Rune - Ragnarok Unreal kivitelben
16 Reno Air Racing - bolondos vasmadarak
17 The Blair Witch Project - a nagy átverés
17 Siege of Avalon - RPG álom születik?

Hamarosan PC-n is átélheted a hangulatát az évezred legnagyobb filmes átverésének.

17

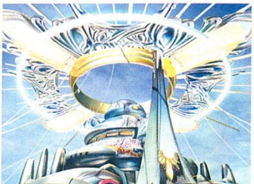
A HÓNAP JÁTÉKA

A Quake 3 Arena végleges verziója végre valahára megérkezett kis hazánkba. Természetesen azonnal lázas tesztelésbe kezdünk, és a több mint egy hónapig tartó nyüstölés után megfogalmaztuk véleményünket az évezred utolsó, vagy talán első multiplayeres FPS őrületéről. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a játék az első pillanatokban nem lopta be magát mindannyiunk szívébe, ám a napok elteltével az egyre több és több információ birtokában összeállt a kép. Tisztelettel jelenthetjük, hogy a Quake 3 Aréna az eddig megjelent legszebb és legjobb multiplayer FPS játék a PC-k történelmében. Hogy miért? A válasz egyszerű: grafikája, hangulata, sebessége és játszhatósága a tökéletesség határát súrolja. Hidd el, próbáld ki, és adj neki időt! Meglátod, megéri... De vigyázz, soha többé nem szabadulsz!!!!

Quake III: Arena

JÁTÉKLEÍRÁS

30 Wheel of Time - teljes végigjátszás
36 Nations: Fighter Command - az egyik legjobb
40 Battlezone 2: Combat Commander
46 Jane's F/A-18 - mélyrepülés a Jane's-től
50 Mechwarrior III: Pirate's Moon
52 Quake III: Arena - az év FPS-e?
58 Theocracy - stratégia az ősi Mexikóban
62 Final Fantasy VIII - amit nem lehet abbahagyni
68 Planescape: Torment - egy élőhalott kálváriája
76 Mentőöv - ti kérdeztek
78 Műhelytitkok
81 Cheat
82 Helyhiány miatt



62

Sokan nem bírják rászánni magukat arra, hogy nekiálljanak ennek a fantasztikus játéknak. Óriási hiba, mivel az előző résszel együtt az FF VIII ott van minden idők tíz legjobb szerepjátéka között. Hatalmas sikerét a magával ragadó történetnek és az utánozhatatlan harcrendszernek köszönheti.

TARTALOM

BEMUTATÓ

18 Az évezred hajnalának szerepjátékai
20 Warcraft 3 - a Blizzard nagyágyú
22 Pool of Radiance 2 - vissza a gyökerekhez
26 Team Fortress 2 - virtuális háború

TALLÓZÓ

84 Hardware News
86 SupraMax 56K USB
87 CL Webcam Go
87 Samsung Yepp E+
90 Guillemot 3D Prophet SDR
91 Ericsson MC 218
92 Transmeta dosszié
96 FCPGA 600E
102 SB Live Platinum
104 Jazz FM 801 PCI
106 Megfizetheto házimozi! (?)
108 MAXXimálisan egyedi
110 Actima 50x
111 Actima CDRW ARW442P
112 3D Studio Max 2
116 Grab
118 Hardware fórum

Igazi kuriózumnak számít a 3D gyorsítók piacán az ATI dual chipes megoldása a Rage Fury MAXX. De vajon képes-e arra, hogy sebességben túlszárnyalja az utóbbi idők leggyorsabb grafikus megoldását a GeForce256-ot?

Erre kerestük a választ az utolsó pillanatban beérkezett – immár bugmentes – meghajtó segítségével.

KÜLVILÁG

120 Levrov
122 Külvilág
128 Az évezred hajnalának szerepjátékai az interneten
130 Következő szám

A UBI Soft és a Philos Laboratories február 11-én tartotta közös sajtótájékoztatóját a Theocracy hivatalosan bejelentett megjelenésével kapcsolatban Budapesten. A száraz hír mellett nekünk a játék sokkal többet jelent, hiszen ismét világszínvonalú program kerül a nemzetközi porondra és természetesen a hazai boltok polcaira is. A fejlesztés nehézségeiről és viszontagságairól már többször olvashattatok nálunk, de most már nem erről kell beszélnünk, hiszen március elején ti is kezetekbe vehetitek a legújabb magyar játékot, és ezzel remélhetőleg az újonc Philos Laboratories bekapcsolódik a világ vérkeringésébe, már persze ami a játékok fejlesztését illeti. Ismét csak gratulálni tudunk a csapatnak a munkájukhoz, reméljük, a folytatásról is hamarosan hírt adhatunk, hiszen a munka nem állt meg. A program természetesen teljesen magyar nyelven kerül a boltokba, méghozzá nagyon kedvező, az ígéretek szerint 6000 Ft körüli áron. Ehhez a stratégiához csak külön gratulálni tudunk a fejlesztőknek és a magyar kiadónak.

Bear™

Theocracy krónika

TELJES JÁTÉK

8

DIE BY THE SWORD™

A Die by the Swordöt nem a fantasztikus grafikája, inkább a hangulata miatt választottuk teljes játéknak ebben a hónapban. Igaz ugyan, hogy már támogatja a 3D-s kártyákat, de ez leginkább a pixelek elmosásában jelenik meg. Ennek ellenére egészen kellemes akciójáték, bár az irányítása elsőre kissé idegennek tűnik. Nem szabad valami észveszejtő történetet várni, a lényeg nem ezen van. Annak ellenére, hogy végtagokat szelünk le hatalmas kardunkkal, s egy mozdulattal fejezzük le az orkokat, azt kell mondanunk, hogy a Die by the Sword humoros akciójáték. Nem mindennapi látvány, amint a lávató felett lengünk egy szál kötéllel a bokánk körül, s közben a pallosunkkal daraboljuk az ork törzsfőnököt. Tudjuk jól, hogy nem ez az év játéka, de arra tökéletesen alkalmas, hogy elszórakozzunk vele, s az sem mellékes, hogy a gépigénye igen alacsony: már Pentium 100-ason elindul 32 MB RAM-mal.

TARTALOM

DEMÓK

CROC 2

Krokó barátunk végre visszatért, hogy újra felvegye a harcot a gonosz báróval, és hogy megmentse kedves kis barátait, a Gobbókat. A második rész demója azonnal megerősített abban a tényben, hogy a Croc még mindig a platform játékok koronázatlan királya. 3D-s kezelőfelülete ellenére főhősünk könnyen irányítható, a játék grafikája és zenéje pedig egyszerűen fergeteges.

NOX

A Westwood Studios úgy néz ki, hogy kezd magához térni. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a most megjelent Nox multiplayer demója, amely a többjátékos mód ellenére megvillantja a játék oroszlánkarmait. Tudom, hogy jön a Diablo 2, mely állítólag a legeslegjobb lesz a kategóriáján belül, mégis úgy érzem, hogy a Westwoodék üdvöskéje le fogja aratni a babérokat a Blizzard elől. Hogy miért? Mert játékuk hangulata, megvalósítása és multiplayer lehetőségei egyszerűen lehengerlők. Nincs mese, a Nox jön, lát, s győzni fog… mert ő lesz a legjobb!

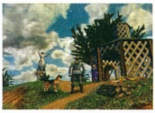
SOLDIER OF FORTUNE

A Raven Software fejlesztőcsapata mindig híres volt arról, hogy az id-től megvásárolt grafikus motorral valami félelmetesen nagyot alkot. Elég csak a Doom engine-nel készített Hexenre vagy a Quake 2 motorral működő Heretic 2-re gondolni. A fiúk úgy látták, hogy az előbb említett program készítésekor még nem aknázták ki teljesen a Quake 2 motorját, aminek köszönhetően megalkották a Soldier of Fortune-t. A játék grafikája még a most megjelent Quake 3 Aréna árnyékában is megállja a helyét, sőt brutalitás tekintetében azt hiszem, hogy a Raven csapata kicsit túl is lőtt a célon. Ha szereted az igényesen elkészített FPS-eket, akkor a SOF a lehető legjobb választás lehet.

IMPERIUM GALACTICA 2

A Digital Reality real time stratégiai játékát azt hiszem, nem kell senkinek sem bemutatnom. A fiúk jöttek, láttak és győztek, hála nektek, olvasóknak, akik az eredeti programot megvásárolva megépítettétek a következő lépcsőfokot a készítőknek. Ezért mindenképpen köszönettel tartozunk nektek! Ha azonban ez a híres magyar fejlesztésű játék valakinek elkerülte a figyelmét, az végre kipróbálhatja az Imperium Galactica 2 játszható demóját. A kipróbálható demó a nálunk kapható magyar verzióval ellentétben „sajnos" angol nyelvű, de remélem, ez az apró malőr senkinek sem veszi el a kedvét a játéktól.

PATCHES



Grand Theft Auto 2 v1.03
Imperium Galactica 2 v1.02 patch - Magyar
Nocturne Patch 2
PlaneScape Torment v1.1beta
Starsiege Tribes v1.0 to v1.10
SWAT 3 v1.1
Ultima IX v1.18
Wheel of Time 333b patch

ÁLLANDÓ ROVATAINK

3D Mánia
Autószimulátorok
Zeneszerkesztés
Quake – Quake III pályákkal
Linux
Pascal
Starcraft
Sci-Fi.HU hírek
Zenevilág

DEKSTOP THEMES

Anceint Echoes
Aruba Sunset
Black Dragon
Candy Heart
Into the Red Woods
MoonDancer
Pharao
SnowSlope
Windows 2000 millenium

SCREEN SAVERS

Age of Dinosaurs 3D v3.5
Daikatana
FFlower 3D - (Fireworks)
Liquidizer
Particle Ring
SkyRocket

CHEATS & TRAINER

1602 AD - Trainer +2
BattleZone 2 - Trainer +3
Baldur's Gate Tales of... - Experience CAP Remover
Carnivores 2 - Trainer for Software and D3D Modes
Demise - Trainer +3
Extreme Paintbrawl 2 - Trainer
Final Fantasy VIII - Trainer +6
Space Invaders - Trainer Unlimited Life
Tomb Raider 4 - Trainer +19
Tonic Trouble - Trainer
Ultima IX - Trainer +4
BattleZone 2 - Cheat Codes
CheatZone

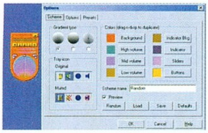
EXTRA

Scene Demók
Ultima IX optimalizálás
Programok, melyeket Ti küldtetek
Falcon 4.0 tippek #4
Rally 2000 extrák
Indiana Jones végigjátszás 2. rész

WALLPAPERS

Jane's F/A-18
Diablo 2
Starcraft

AUDIOSPHERE



A Windows hangzásvilágának beállítása az esetek többségében nem állít minket lehetetlen feladat elé. Elvégre a legfontosabb beállítási opciók mindig kéznél vannak. Vagy talán mégsem? A program alkotója szerint itt nem erről van szó, hanem arról, hogy zenehallgatás közben az emberek nem szeretnek feleslegesen matatni a Windowsban. Az AudioSphere telepítése után erre többé nem is lesz szükség, ugyanis az összes hangbeállítási funkció elérhető egyetlenegy „tolóka" mozgatásával. A több irányba mozgatható csúszka segítségével a hangerő, balansz, basszus, szoprán stb. értékét állíthatjuk.

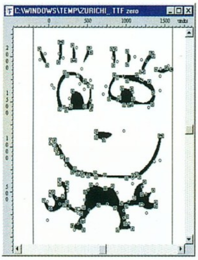
COOL EDIT 2000

David Johnston népszerű audio-szerkesztő programjának régebbi változata már szerepelt a PC-Guru kínálatában. Most úgy gondoltuk, hogy a program újabb, 2000-es változatának feltétlenül helyet kell biztosítanunk.

A leglényegesebb változást a szerkesztő MP3, Real Media G2, CD és DVD támogatásában keresendő, de ezek mellett még számtalan érdekességgel is találkozhatunk. Említésre méltó például a script támogatás, továbbá a bővített frekvenciaanalízis és statisztika lehetősége, valamint a program plug-in felépítése.

http://www.syntrillium.com

FONT CREATOR V1.22



Praktikus program, mellyel a TrueType (ttf) karakterek módosítása, valamint újak létrehozása egyaránt lehetséges. A karakterek szerkesztése közben szerencsére nem kell arra vigyáznunk, hogy visszavonhatatlanul elrontunk valamit, mert a program automatikusan backupolja a szerkesztett készletet. A Font Creatorhoz mellékelt részletes leírás (HTML) lépésről lépésre bemutatja a program használatát és lehetőségeit.

http://www.high-logic.com

ICON PHILE V.1.1.0

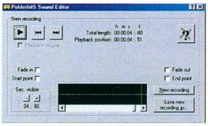
E program segítségével gyorsan és viszonylag egyszerűen kicserélhetjük a Windows ikonjait. Az Icon Phile érdekessége, hogy a lényegesebb ikonokat egy-egy témába, csoportba fogja össze, s így megkeresésük egyszerű. Miután kiválasztottuk a lecserélendő ikont, a Windowsban ismert ún. change icon kezelővel keressük meg, és cseréljük le a régi ikont. Jó tanács: mielőtt nekifognánk az „ikoncserélősdinek", feltétlenül mentsük el az alapikon-beállítást, majd csak ezután álljunk neki a munkának.

http://members.xoom.com/scrows

POPOPEN V2.0

Szerintem mindenkinek volt már olyan programja, amely igencsak a szívéhez nőtt, de évek múltával (és a Windows sorozatos újratelepítésével) egyszerűen elveszett. A PopOpen számomra sokáig ilyen „elveszett program" volt, amelyre most végre rátaláltam... Ez a free alkalmazás semmiféle értelmes dolgot nem tud, csak a MacOS és az OS/2 rendszerekben ismert animált effekteket „szolgáltatja" Windows alatt, melyek az ablakok ki- és becsukásakor tapasztalhatók.

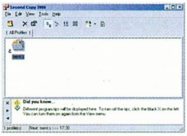
POLDERBITS SOUND RECORDER



Egyszerű, mégis hasznos program, melynek segítségével a kiválasztott (CD, modem, tv, mikrofon stb.) hangforrásokból, kártyából készíthetünk WAV-hangfelvételt. Ha a digitalizálás elkészült, akkor azt a program automatikusan betölti saját hangszerkesztőjébe, ahol további műveletek (fade, vágás stb.) elvégzésére is lehetőségünk adódik.

http://www.polderbits.com

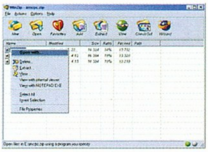
SECOND COPY 2000



Az adatok biztonsága mindenek felett - tartja az ősi számítógépes mondás. Mert ugyan mi is lehet annál bosszantóbb, mint amikor - ismeretlen okból - adatok eltűnnek a gépünkből. A Second Copy leveszi vállunkról a biztonsági mentések mindennapi gondjait, és mindezt úgy végzi, hogy észre se vesszük áldásos munkáját. A programban beállíthatjuk a forrás- és célkönyvtárakat (akár többet is), a napi vagy heti mentések idejét és még sorolhatnám.

http://www.centered.com

WINZIP V8 BETA (2350)



A számítógép-felhasználók többsége rendszeresen használ valamilyen tömörítő programot az adatok hatékony archiválása érdekében. Míg az egyik ember az ARJ-re, addig a másik a RAR-ra vagy az ACE-re esküszik. A ZIP, pontosabban a WinZIP az egyik legnépszerűbb és egyben legrégibb alkalmazás, mely verziószámában idén jelentőset lépett előre. Nézzük, a felhasználó milyen érdekességgel találkozhat. Az egyik leghasznosabb újítás, hogy az Explorerből (pop-up menü) tömörített adatokat képes hozzácsatolni az e-mailekhez úgy, hogy egyből meg is hívja a levelező programunkat (Zip and E-mail). További lehetőségek: kibővített WinZip varázsló, Windows Explorer stílusú menük, desktoptémák és képernyőkímélők közvetlen telepítése WinZipből stb.

http://ww.winzip.com/beta.htm

angler

A CD mellékleten található további programok:
AX-CDPlayer v2.5 - CD player
Customizer 2000 - Windows beállítás egyszerűen
DVD Speed 99 - DVD sebesség teszter
Getright v4.12 - Internetes file letöltés segítő
Napster v2.0 Beta 5 - mp3 file cím kereső

DIE BY THE SWORD™

StartBox

Fejlesztő: Treyarch
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com/dbts/index.html

A Die by the Sword igazi különlegességnek számít a szememben, azon kevés harmadik személyű megjelenítést használó akciójátékok közé tartozik, melyek meg tudtak ragadni. Persze, ez nem olyan nagy csoda, hiszen fantasy környezetben játszódik, mely már eleve jelentős előnyt jelent nálam, de ettől függetlenül is hihetetlen élményt nyújtott.

Legjobban talán az tetszett benne, hogy a főhős igazi férfi, amilyennel manapság ritkán találkozni. Abból a fajtából való, ki szikrázó szemekkel, hangos nótázással múlatja idejét a kocsmákban, s nem habozik beszállni az esetleges verekedésekbe, hogy aztán sajgó tagokkal annak a személynek oldalán ünnepelje dicsőségét, akitől a legnagyobb pofont kapta. Ki ne szeretne ilyen szilaj élet élni, s bátran belenevetni a halál képébe, míg az arra vár, hogy eljöjjön az ő ideje?

Ez a program ezt nyújtja. Olyasfajta kalandot, melyben az ember nem hideg fejjel dönti el a következő lépést, hanem a hely hangulata, s a főhős gunyoros megjegyzései magával ragadják. "Ha! Úgy harcolsz, mint egy kobold!" – így szólt Enric, mikor a kétméteres ork fejszéjével majd lemetszette a karját, de aztán úgy csapott vissza, hogy a szörnyeteg feje messzire repült a testétől.

Hm, talán kissé elragadtattam magam, de amint felelevenítettem régi emlékeimet, megint elkapott a hév, s magam előtt láttam a sejtelmes katakombákat, a moha lepte falakat, a plafonról csöpögő vizet... Egyszerűen nem tudok lelkesedés nélkül beszélni erről a játékról. :)

Természetesen, azért hibák is akadnak, legtöbben a nehézkes a kezelésre hivatkoznak a gondok rákfenéjeként. Való igaz, nem könnyű elsajátítani a harcban használatos mozdulatokat még akkor sem, ha az egyszerűbb akció-beállításokat használod.

A fejlesztők célja az volt, hogy olyasfajta harcrendszert alkossanak, amely szinte végtelen számú kombinációs lehetőséget ad a játékosnak: Megteheted, hogy felülről indítva védekezésre készteted ellenfeledet, majd kardod gyors irányváltoztatásával oldalról fejezed be a vágást. Lendületedet kihasználva pusztító erejű csapásokat osztogathatsz, melyekkel szerencsés esetben levághatod ellenfeled végtagjait, de ezalatt számolnod kell vele, hogy bizonyos ideig védtelen leszel azok támadásaival szemben.

Ez így leírva rendkívül érdekesen hangzik, de jobban belegondolva könnyen rá lehet jönni, hogy megvalósítani korántsem egyszerű. Még az is hosszú időbe telt, míg megtanultam egyenesen magam előtt tartani a kardom ahelyett, hogy a földet vagy a plafont söpörném vele, nemhogy mindenféle figurák végrehajtásán gondolkozzak. :) Sokan itt hagynak fel a próbálkozással, s néznek könnyebben kezelhető játék után, ám ezzel a döntéssel sokat vesztenek, mert az alapok lassú és nehézkes elsajátítása után feltárulnak a rendszer apró csodái, s el lehet kezdeni azon finomságok megtanulását, melyek élvezetessé teszik a vadászatot. S mi okozhatna nagyobb örömöt a zsoldosnak, mint sötét labirintusok mélyén üldözni a gonosz goblinok visítva menekülő hordáját?

Azt tanácsolom, ha megteheted, keríts valahonnét

jobbféle, programozható gombokkal rendelkező botkormányt vagy gamepadet, melyek nagyon leegyszerűsíthetik az irányítást. A joystick egyrészt lehetővé tesz a billentyűzetnél sokkal finomabb mozdulatokat, másrészt nem kell mindig keresgélned a gombokat.

További segítséget nyújthat a beépített mozgáseditor, mellyel meghatározhatsz négyféle tetszőleges mozgáskombinációt; felveheted a test és a két kar helyzetét, majd egyenként beállíthatod az elmozdulásukat. Ezeket aztán szabadon alkalmazhatod a kaland során, illetve az arénabeli összecsapásokban.

Hopsz, de jó, hogy eszembe jutott! Hiszen még nem is beszéltem az arénáról! Mint a legtöbb akciójátéktól, ettől is elvárható, hogy támogassa a többjátékos üzemmódot. A fejlesztők úgy oldották meg ezt, hogy hálózatba kötött gépeken vagy interneten keresztül legfeljebb négyen gyűlhettek össze a csapdákkal beépített, zárt területen, ahol addig kell küzdenetek, míg csak egyikőtök marad állva.

De ha másfajta megmérettetésre vágytok, lehetőségetek van bajnokság indítására, melyben a cél a folyamatosan érkező, mind erősebb szörnyeket felvonultató csapatok legyőzése, s végül az arénamesteri cím elnyerése. Tudomásom szerint ebben az esetben nem a túlélés jelenti a győzelmet – bár nem kizárt, hogy az ellenfelek egyszer csak elfogynak –, mindössze tovább kell életben maradnod a többieknél. Ne hidd, hogy ez olyan egyszerű feladat, elég egyetlen rossz mozdulat, s máris fortyogó lávatócsában találod magad, vagy belesétálsz ellenfeled baltájába.

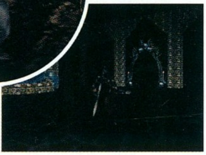
Azért nem tartom valószínűnek, hogy ez lesz a legkedveltebb játékforma, sokkal inkább a történeti rész, melyben elrabolt kedvesed kiszabadítására indulsz. Egyszerű ember lévén nem sokat tétovázol a goblinok után szaladni, akik kétségbeesetten vonszolják mind beljebb barlangjuk mélyére, de még így sem lehetsz elég gyors, pár pillanattal azután érkezel csak az ork sámán szentélyébe, hogy az a megnyíló térkapun át elrepítette a lányt mesteréhez, a halhatatlanságra áhítozó varázsló tornyába.

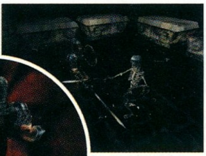
Ork erődítményen, rovaremberektől nyüzsgő bányákon, törp városon, elhagyatott templomon, élőholtak uralta katakombákon át kell utaznod, míg végül szemtől szemben állhatsz kellemetlenségeid okozójával, s sort keríthetsz a végső megmérettetésre. Kaland, izgalom és harc, ezt nyújtja a Die by the Sword.

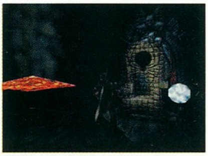
Végezetül egy tipp a kezdő kalandozóknak: az első terem kijáratát vasrostély zárja le, melyet a közeli kar működtet. Itt jön be az az apróság, mely miatt sokan elakadnak: a kar meghúzásához el kell tenned a kardod. Sok szerencsét a továbbiakhoz! :)

Bird

Extrák a honlapon: mozgás editor beállítások, desktop theme, patch hegyek

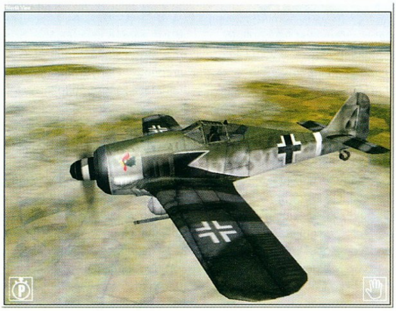






B17 "THE MIGHTY EIGHTH"

Lassan már nyolc éve is van, hogy a MicroProse kiadta a B17 Flying Fortresst. Az eltelt időben a csapat nem tétlenkedett, és most talán kedvük támadt kicsit nosztalgiázni, mert így kétezer tavaszán a B17 The Mighty Eighth lassan elkészül.



Egy biztos, nem ez lesz az a szimulátor, melynek révén megkísérlek barátkozni a műfajjal, hiszen ebben nem "csupán" a pilóta, hanem a teljes (mellesleg tízfős) legénység irányítása a nyakunkba szakad.

A helyszín és az idő: Európa a II. világháború idején. A feladatod: kulcsfontosságú katonai objektumok bombázása, légi őrjáratozás, és nem utolsó sorban az életben maradás. A repülőkínálat: P38 Lightning, P47 Thunderbolt, P51 Mustang, Fw190, Bf-109, ME262 Schwalbe és Me-163 Komet.

A történelmi kampánysorozat mellett természetesen számos single és multiplayer küldetés is várja a szimulátorok szerelmeseit.

A program minimum követelménye nem is vészes: P200, 32 MB RAM, 3D grafikus kártya. Igaz, az ajánlott konfig viszont: gyorsabb processzor (hahaha), AGP-s grafikus kártya, 64 MB-nál több RAM és 3D-s hangzást támogató hangkártya. :)

Lily

HARPOON 4

A lassan sagának is nevezhető Harpoon sorozat folytatódik. A modern tengeralattjárók hadvisel s nek legnépszerűbb példánya immáron 3D-ben pompázik, s több mint kétszázötven hajót kínál

fel. Sőt, ha ez nem lenne elég, a játékosoknak lehetőségük lesz ún. szuperhajók kreálására is.

A Mindscape és az RTIME egyezsége nyomán a Harpoon 4 internetes játékosai használhatják majd az RTIME Interactive Networking Engine-t. Erről bővebb információt itt találtok: www.rtimeinc.com.

A részletesen kidolgozott programban te döntheted el, hogy egyetlen, magányos hajót, vagy egész flottát veszel a szárnyaid alá. A nyolcvanas-kilencvenes években játszódó küldetések és a kampány is értékes szórakozást ígér a kategória kedvelőinek.

Aki pedig végképp nem tud mit kezdeni idejével, bátran nekiállhat saját küldetések szerkesztésének a programhoz mellékelt editorral.

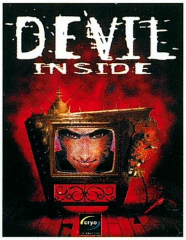
Lily

Honlap: www.harpoon4.com
Megjelenés: 2000. vége
Kiadó: SSI

DEVIL INSIDE

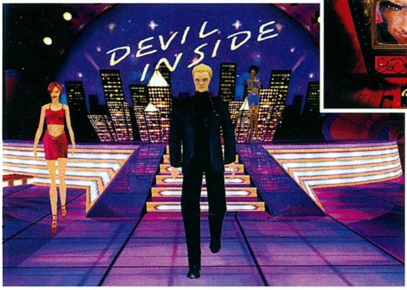
Kiadó: Cryo Interactive
Fejlesztő: Gamesquad
Megjelenés: 2000. tavasz

Az Alone in the Dark teremtette műfaj feltámadni látszik, hamarosan több hasonló alkotást is kipróbálhatsz. Ezek egyike lesz a Devil Inside, melyben XXI. századi, amerikai tévéműsorba csöppenhetsz bele. Az Infernal Reality Show évente csak egyszer kerül megrendezésre, halloween éjszakáján, s a szerencsétlen áldozat, ki akaratától függetlenül főszerepet kap benne, kénytelen bejárni a pokol összes bugyrát, hogy visszatérhessen a valós világba.



Ez eddig senkinek sem sikerült, különleges képességednek köszönhető, hogy te vagy az első, akinek esélye van rá: ha kedved tartja, Dave Acklandból, a dörzsölt riporterből pillanatok alatt Deva Acklanddá, természetfölötti erőkkel rendelkező, csodaszép nővé alakulhatsz. Meglehetősen bizarr, akárcsak az az ötven ellenség, akikkel szembe kell majd nézned.

Bird

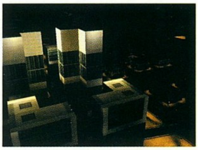


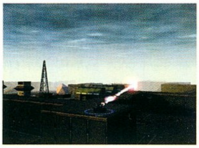
DOGS OF WAR

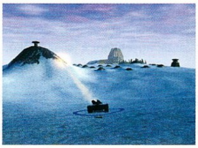
Fejlesztő: Silicon Dreams
Megjelenés: 2000. harmadik negyedév

Megtalálható benne minden, ami a Command and Conquerhez hasonló játékoktól elvárható: irányíthatsz jókora, akár száz egységből álló csapatokat, vagy megpróbálhatsz egyetlen ügynökkel besurranni az ellenséges vonalak mögé, hogy szabotázsakciókkal szíts káoszt. A megjelenítés teljesen háromdimenziós, ami egyrészről többféle kezelési módot tesz lehetővé – befolyásolhatod az eseményeket műholdfelvételek alapján, valamely katonád bőrébe bújva, vagy szabadon mozgatható kameraállásból –, másrészt a számtalan különleges effektusnak és tereptárgynak köszönhetően látványnak sem utolsó.

Bird

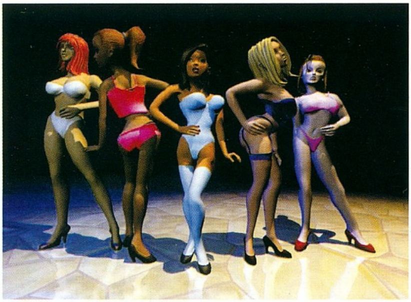




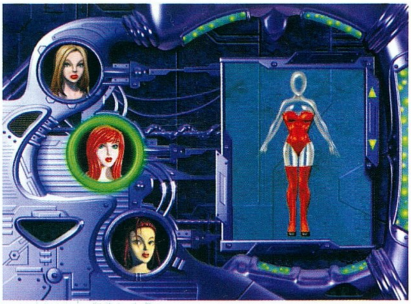


Tankok, harckocsik, katonák, számítógép, 3D, stratégia... Nagyjából el is mondtam minden fontosabb információt erről a játékról, de az illendőség azt kívánja, szóljak még pár szót. Olyasfajta programhoz van szerencsénk, mely nem annyira eredetiségével, mint inkább szép kidolgozásával próbálja elkápráztatni a közönségét.

PANTY RAIDER: FROM HERE TO IMMATURITY



A budget kategóriájú játékairól híressé vált Simon & Schuster cég új üdvöskéjének rendkívül őrült története van: Három űrtinédzser a Földről származó fehérnemű katalógusba botlott, és ez úgy lázba hozta őket, hogy bármi áron szert akarnak tenni még pár hasonlóra. A „bármi áron"-ba beletartozik a bolygó teljes elpusztítása is, amennyiben nem tarthatják hamarosan kezükben az izgalmas füzetecskéket. Lesipuskás fotóriporterként a te feladatod lesz, hogy beóvakodj a Modellek szigetére, s valamilyen módon leimádkozd az



álomszép nők felsőruházatát. Fegyvertárad rendkívül sajátos, helyt kap benne pár divatjamúlt „pimpós duma", röntgenszemüveg, távvetkőztető ketyere, s olyan piszkos trükkök, mint mentolos cukorka és hitelkártya, melyek megfelelő alkalmazásával csapdába csalhatod az óvatlan libucikat. Igyekezz, mert nincs sok időd, az ifjú suhancok sosem a türelmükről voltak híresek!

Bird

SIN A VÁSZNON

Talán még emlékeztek, hogy a PC Babe választáson Elexis Sinclair a második helyre szorult, mégis ő lesz az, aki hamarosan manga stílusú rajzfilmről kacsint le ránk. A texasi ADV Films már meg is nyitotta a sikervárományos művének honlapját (. A Sin, ha minden igaz, már áprilistól kapható lesz VHS és DVD formátumban is. Ez utóbbi verzióra felteszik egyébként a teljes játékot is.

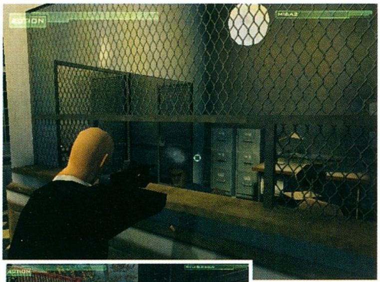
Lily

• Az Eidos megvette az eddig csupán Dreamcaston elérhető Berserk jogait. A program Sword of the Berserk: Guts' Rage néven márciusban kerül az amerikai boltok polcaira. Aki nem ismerné a történetet, annak dióhéjban annyit, hogy Guts zsoldos, aki a barátnőjén elhatalmasodó őrületre keres gyógyírt.

• A Blaze and Blade már kapható az amerikai boltokban. A South Peak Interactive szerepjátékának különlegessége, hogy támogatja a négy karakter egy képernyőn, osztott nézetben való megjelenítését úgy, hogy a játékos irányítja az egyiket, s a számítógép a másik hármat. Az igazi különlegesség természetesen mindez multiplayerben lehet, amit természetesen sürgősen ki kell próbálnom. :)

• A 3DO megszerezte a Litech engine licencjogait, s terveik szerint ezzel a motorral pörgetik majd több programjukat is. Elsőként mindjárt a Might and magic

HITMAN: CODENAME 47



„Ez őrültség, nem akarom elhinni. Azt írják, hogy a Hitmanben a ruházat és a haj hullámzása nem csak a tárgyakkal való ütközéshez, de a járáshoz is igazodni fog. Ez a renderelés egyik legszámolásigényesebb része, amire csak a legnagyobb játékok némelyikének animjaiban volt eddig példa.

Bár, ha azt vesszük, hogy a főhős kopasz, és testhez álló öltönyt visel... :)))"

Ez az idézet Lilyvel folytatott beszélgetésemből származik, s talán valamelyest érzékelteti, mennyire izgatott vagyok ettől a játéktól. Úgy néz ki, az EIDOS emberei ráálltak az antihősök „gyártására", így a Thief tolvaja után most kipróbálhatjuk, hogy állnánk meg a helyünket hidegvérű bérgyilkosként. A másik programhoz hasonlóan ebben sem az esztelen gyilkoláson lesz a hangsúly, hiszen még a golyóálló mellény sem véd a jól irányzott fejlövéstől, pontosan megszervezett akciókra lesz szükséged. A huszonhat küldetés során zongorahúrtól a távcsöves puskáig szinte mindent kipróbálhatsz, álöltözéket magadra öltve besurranhatsz a célpontod főhadiszállására, vagy rivális bandák közt zavart keltve tisztíthatod meg magad előtt az utat.

Bird

Kiadó: EIDOS Interactive
Fejlesztő: IO Interactive
Megjelenés: 2000. második félév

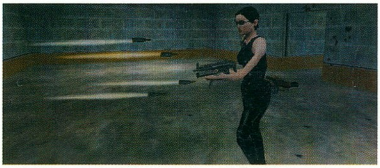
NETCSEMEGE: HALF-LIFE ÉS MÁTRIX

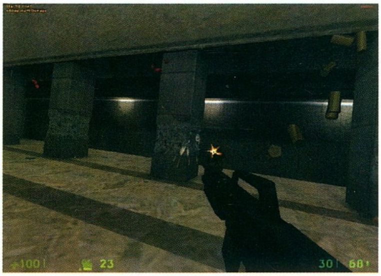
Hova lennének a mindenek megszállottak nélkül? Kreatív álmodók (vagy éppen a látók) világokat teremtenek, s ezeket a rabul ejtett (vagy otthonra lelt) lelkek már belső késztetésből viszik tovább, teljesítik ki.

Az ok, amiért mindez kitört most belőlem nem más, mint hogy huszonhárom lelkes srác nekiállt, hogy Mátrix "kiegészítőt" készítsen a Half-Life-hoz. A gigantikus vállalkozás szemmel láthatóan ígéretes, s a májusra tervezett megjelenés akár igaz is lehet, mert az alpha már fut.

Az érdeklődők figyeljék a szinte naponta frissülő honlapot!

Lil





Honlap: www.hlmatrix.com

következő részét. Ha már a Litech motornál tartunk, nos a Black Isle is benevezett a felhasználók közé, de egyelőre titkolják, melyik játékot akarják vele életre kelteni.

• Az id Software aláírta a szerződést az Activisonnal, immáron e cég kezében van a Wolfenstein 3D visszatérésének joga. A Return to Castle Wolfensteint a Matter Interactive Studios fejleszti. A fiúk régebben Xatrix Entertainment néven futottak, s büszkeségük nem más, mint a Kingpin. Tehát mondhatjuk, hogy a legenda újjászületése a megfelelő kezekben van. Ráadásul a program a Quake III motorral fut majd!

• Az Outrage Entertainment piacra dobta a Fusion motort, melynek ez idáig minden bizonnyal a Descent 3 volt a legnevesebb felhasználója. Az ár 200.000 dollár/játék vagy 100.000 dollár és 2% részesedés. Több játékra kedvezményt adnak. No persze, ezt nem azért írom, mert feltételezem, hogy kishazánk ifjú

HORDE: NORTHERN WIND

Először teljesen megdöbbentem, mikor megláttam az orosz illetőségű Buka Entertainment készülő játékának anyagát, de aztán egész belelkesedtem.

Előzetesként annyit kell elmondanom, hogy ez a cég a legnagyobb és legtermékenyebb keleti kiadó, ahol nem minden esetben ragaszkodnak körmük szakadtáig az amerikai és angol nagyvállalatok piacpolitikájához. Ők úgy gondolják, a játékok nem attól lesznek jók, hogy fél képernyőt betöltő, tízezernyi poligonból álló szörnyetegek rohangálnak fel s alá, és számolásigényesnél számolásigényesebb különleges effektusok kápráztatják el a játékosokat. Azokra az emberekre is gondolnak, akik csak szeretnének kikapcsolódni pár órára, s erre a célra éppoly alkalmasnak vélik „filléres" 486-osukat, mint mások a félmilliós szupermasinákat. Nekik készül a Horde, mely az orosz népmesék történeteit, pontosabban gigantikus méretekkel ábrázolt csatáit dolgozza fel. Bár a játékmenet valós idejű stratégiának készül, de aki e-mailen keresztül barátjával kíván megmérkőzni, körökre osztott üzemmódba is átválthat.

Bird

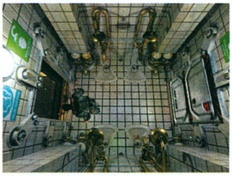
Kiadó: Buka Entertainment

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

2018. augusztus 8.

Az éter a marsi élet után kutató Vita bázis utolsó üzenetét hozza: "Ha kutatókat küldenek e bolygóra, figyelmeztessék őket, ne váljanak szét, s próbáljanak meg életben maradni." A bázis sorsa a továbbiakban ismeretlen…

A Creative Reality fejlesztésében készülő 3rd person kalandjáték annak a három fős csapatnak a viszontagságait dolgozza fel, amely eme üzenet nyomán 2019-ben a Marson landol, s bizony tanács ide vagy oda, tagjai külön kell, hogy váljanak feladataik teljesítése érdekében. Sajnos az állomást idegen vírus fertőzte meg, s még a holtak sem veszélytelenek. A triónak ezért együtt kellene maradnia, egyikük sem veszhet el, megkezdődik a harc az emberekért, az emberiségért…



A kapott, apró képeken még nem sokat látni a grafikából, s a beígért emeltszintű AI-ből is lehet még bármi. A hanghatások és a zene kihasználja majd az EAX és a 3D surround lehetőségeit, ezzel nem lehet gond. Én kicsit keveslem azonban a negyvenórányi játékidőt.

Lily

Kiadó: Take 2
Fejlesztő: Creative Reality
Megjelenés: 2000. második fele
Honlap: www.take2games.com

titánjai rohannak engine-t venni, de érdemes lesz odafigyelni, kik veszik meg, és természetesen, hogy mit hoznak ki belőle.

• Brian Reynolds kilépett a Firaxisból. Az Alpha Centauri és a Civilization egyik szülőatyjának távozása minden bizonnyal érzékenyen érinti majd a csapatot, hiszen a Meier-féle dínócsoda teljes erődbedobással készül. Sid Meier a legjobbakat kívánta volt társának, és bevallotta, értékes munkája rendkívül hiányzik majd… De annak pontos részleteit, hogy mi bontotta meg ősi szövetségüket, még nem tudni.

• Úgy látszik, a változás szele több nagy céget is megérint. Február elsején Marten Davies, a Digital Anvil elnöke elhagyta a céget. Utódját nem jelölték ki, feladatait egyelőre több ember között osztják meg.

• Hú, de nagy lett hirtelen az engine forgalom! Az EA is inkább jól bevált motort vesz, minthogy új fejlesztésnek lásson neki. Ők is a Quake III motor

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

A verekedős játékok mindig keresettek voltak számítógépes körökben, mégis legtöbben a Mortal Kombattól származtatják a kategória virágkorát, mely nagyszerű játszhatóságával, digitalizált grafikájával, s rengetegféle mozdulatával könnyedén maga mögé utasította vetélytársait, így a One Must Fallt is. Pedig az sem volt rossz, a külcsíntől eltekintve sok tekintetben felvette a versenyt a királlyal.

A Diversions Entertainment ismét megpróbál betörni a piacra a készülő folytatással: Az alapkoncepció maradt, hatalmas robotok csépelik egymást csapdákkal tűzdelt arénákban, ám ez alkalommal a kornak megfelelő, háromdimenziós környezetben. Sokan talán meg fognak lepődni, amiért a bajnokság indításának lehetősége kimarad a programból, de ennek több oka van: egyrészt nincs elég idő a beépítésére – bár a lassan öt éve húzódó fejlesztésbe ez igazán beleférhetett volna –, másrészt a készítők főként a többjátékos módra koncentráltak, melynek során egyre többen szállhatnak be a hatalmas területen zajló küzdelembe, míg végül csak egy marad állva.

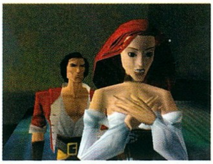
Ja, és ha sikerült felkeltenem az érdeklődésedet, a játék honlapjáról elindulva megtalálhatod a linket, ahonnét letöltheted az első rész freeware-ként kiadott, teljes változatát.

Bird

Fejlesztő: Diversions Entertainment
Megjelenés: „Majd, ha kész lesz…"
Site: www.omf.com

GALLEON

A Confounding Factor csak első hallásra lehet ismeretlen. Ezt a szoftverfejlesztő céget Toby Gard és Paul Douglas alapította 1997 áprilisában. Nevük ismerősen csenghet, mert mindketten dolgoztak a Derbyn és a Tomb Raideren is.



Most készülő programjukról az információ szinte minimális még, annyit lehet tudni, hogy Rhama Sabrier, a legendás tengerész, harcos és térképész kalandjait élheted át. Akbah kikötőjébe érkezik a legendás gyógyító, aki különleges, egyedül megoldhatatlan rejtélyt talál, s misztikus hajójára szegődteti Rhamát és legénységét, hogy segítsék őt. Lassan tengerre is szállnak, s apró darabkákból rakják össze a megoldást… a nagy kalandét…

Álljanak itt hát a képek, s ha érdemleges információ érkezik, ígérem, hírül adom.

Lily

Megjelenés: 2000. vége
honlap: www.confounding-factor.com/galleon

mellett voksoltak, amelyet a The World is Not Enough, tehát James Bond legújabb virtuális kalandjainak felelevenítésére szántak.

• A Hasbro Interactive 1999-re 53 millió dolláros veszteséget könyvelhet el.

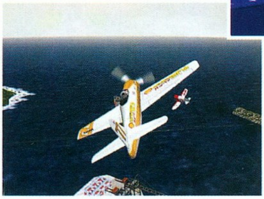
• A Microsoft bejelentette, hogy az Age of Empires II: Age of Kings eladási száma túllépte a kétmilliót!!!

• A Settlers III Gold Edition március 17-én jelenik meg. Az aranykiadásban a sorozat mindhárom része (és a Quest of the Amazons kiegészítő) mellett stratégiai tippeket, s új, publikálatlan részleteket is kapunk.

• Lassan itt a Nox, és a Diablo 2 még sehol. Előbb-utóbb már nem is fog hiányozni. Azért itt az apróban tudósítok, hogy a Blizzard halad a projecttel. Jelenleg optimalizálják a programot, hogy a hamarosan induló Battle.net bétateszten minél gyorsabb legyen, és fusson a minimum (PII, 200 MHz, 32 MB RAM) konfiguráción is. A

NEWS

RENO AIR RACING



Repülőgép szimulátorok... Emberek ülnek botkormányok előtt, és nagyon élvezik, amint piciny célkeresztjük pár különleges pixelcsoport fölé kerül, melyet aztán levadászhatnak a virtuális égről... Mindig elfogódottan tekintettem azokra a megszállottakra, akik a modern technikai vívmányokat részesítették előnyben a fantázia birodalmával szemben. Jómagam sosem értettem meg e játékok lényegét, de a szeptemberben megrendezésre kerülő repülőverseny feldolgozása talán még engem is magával tudna ragadni. Pattanjunk be bolondos kinézetű vasmadarainkba, s légörvényeken bukdácsolva próbáljunk a többiek előtt célba érni!

Játékukban a fejlesztők tökéletes élethűség helyett inkább a játszhatóságot és a szórakozást helyezik előtérbe. A négy valós vidékről mintázott terület mellett (Reno, Anglia, Phoenix és az Alpok) maja romokban és lávatavakban bővelkedő, dél amerikai esőerdőben is repülhetünk, négyféle kategóriában próbálhatjuk ki képességeinket, a gazdasági repülőktől egész a legmodernebb prototípusokig.

Bird

Kiadó: SSI
Fejlesztő: Victory Interactive
Megjelenés: 2000. szeptember

hangfelvételek már mind a négy CD-re elkészültek, de a III. és a IV. act küldetéseinek tesztelése még nem ért véget. Kitartás!

• A Strategy Fist négy küldetést készít a Disciples: Sacred Landshez. A hamarosan megjelenő, The Undead Crusade lesz az első.

• Az eBay-nek és a Yahoo-nak 1.2 billió dollárjába került az utóbbi idők internetes támadásai.

Lily

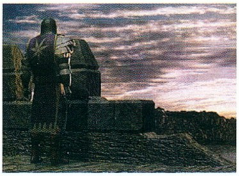
RUNE

Fegyvert, s vitézt éneklek, ám nem török hatalmát, hanem vad vikingét, ki a jeges tengerek mentén bolyong, egymaga vesz be várakat, hószín szörnyekkel küzd, s általában véve olyanokat cselekszik, amiket csak nagy és erős harcosok szoktak. Ő a Rune című játék hőse, ki túl sok anyatejet szívhatott magába, s talán ezért nem hajlandó mást a kezébe venni, csak embernyi csatakalapácsot, jókora pallost vagy harci bárdot. No, nem becsmérlésként mondom ezt, az említett holmik nagyon jól állnak neki, s élvezetes figyelni, amint tudását fitogtatja.

Ez a program egyike lesz a közeljövő leglátványosabb harmadik személyű közelharci akciójátékainak. A módosított Unreal motor még mindig nagyszerűen megállja a helyét, a környezet ábrázolásában használt színek varázslatos hatást keltenek, s csak még jobban kiemelik a lények hihetetlenül folyamatos mozdulatait. Kell-e ennél több az aprítós-darabolós kategória képviselőjének?

Bird

SIEGE OF AVALON



Az RPG bemutató terebélyessége miatt eredetileg nem akartam a hírek közt szerepjátékokról szót ejteni, de szinte az utolsó pillanatban olyan csodát találtam, hogy kénytelen leszek. ;-)

A Siege of Avalon ugyanis új fejezetet nyithat a szerepjátékok történelmében. A Digital Tome programja a játék egyes fejezeteit egyenesen az internetről hozza majd a desktopunkra, s ezzel létrehozza az első számítógépes játékregény sorozatot (Episodic Computer Game Novel). Az első hat fejezetet ingyen letölthetjük ez év április 27-én a hivatalos honlapról (www.Siege-of-Avalon.com), majd a következőkért bizony fizetni kell (9,95$). A fejezetek állítólag kéthetente jelennek majd meg, s mindegyik kb. húszórányi játékot ígér.

A SoA a jól bevált középkori fantasy stílus hagyományait követi, s mi belecsöppenünk a már tizenkét éve dúló háború közepébe, melyben az emberek a rájuk zúduló horda ellen próbálják megtartani Avalon Kapuját.

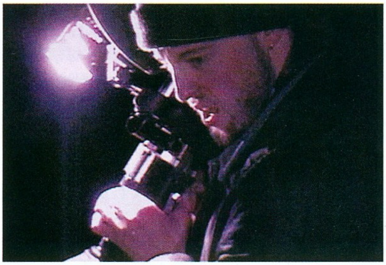
James Shiflett, a cég egyik vezetője máris következő játékot is tervez, amelyet teljes "kötetként" adnának ki, s a későbbiekben bővítenének. Ezt a huszonöt fejezetes csodát azonban leghamarabb év végén jelentetik meg.

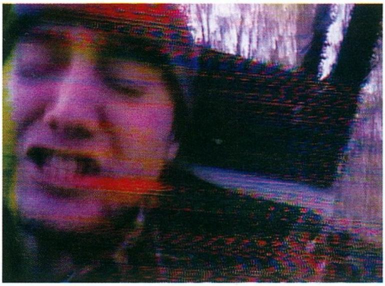
Komolyan, csak ámulok és bámulok. Vajon ez az év az, melyben az álmaink valóra válnak? Vajon új legenda születik?

Lily

THE BLAIR WITCH PROJECT

1994. októberében három egyetemista filmet készített a Burkittsville-hez közeli erdőkben, majd eltűntek. Amatőr felvételeiket egy évvel később találták meg...





Daniel Myrick és Eduardo Sanches gondoltak egy nagyot, és elkészítették életük legelső, egész estét betöltő áldokumentumfilmjét. Az agyonreklámozott alkotás az előállítási költség többszörösét hozta vissza (140 millió dollár), amikor az amerikai mozilátogatók, a reklámhadjáratnak és a félreinformáló, főműsoridőben leadott áldokumentációnak köszönhetően megrohamozták a mozikat. Akkor a készítőkön és a film produkciós cégén (Artiasan) kívül senki nem sejtette, hogy a The Blair Witch Project nem más, mint tökéletesen elkészített átverés. Meglepő módon a sikerhullám a film leleplezése után is töretlen maradt, s nem csitult még Európában sem. Sőt, a már ismeretes tények birtokában is akadtak nézők, akik komolyan vették az évtized humbugját. Az igazat megvallva megértem őket, mivel az erdőben bolyongó, elveszett egyetemisták története végtelenül hiteles, a színészi játékok tökéletesek, a kameramozgás és az erdő nyomasztó hangulata erőteljesen átüt a vásznon, s belefolytja a lélegzetet a felkészületlen nézőkbe. A Gathering of Developers programozói is talán ezt a visszaadhatatlan hangulatot próbálták meglovagolni, amikor megvásárolták a film átiratának jogait.

A mozi alapján nem is egy, hanem több PC-s, sőt, konzoljáték is készül. A Nocturne grafikus motorjával fejlesztendő programok közül az első 2000. nyarán jelenik meg.

Lily
lily@vogel.hu

Ajánlott honlapok:
www.godgames.com • www.blairwitch.com

AZ ÉVEZRED HAJNALÁNAK SZEREPJÁTÉKAI

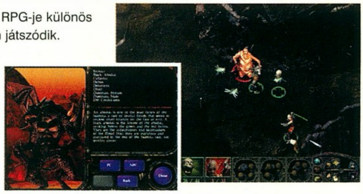
Szellőfútta lombok közt suhanó, nesztelen léptű elf, komor hegy tárnáinak mélyén koboldokkal hadakozó törp, árnyak közt lopakodó tolvaj, társának életét visszaadó, áldott pap, zabolátlan elemeknek parancsoló, más síkok titkait kutató varázsló, félelmet nem ismerő harcos, hosszúléptű kósza, balladákat éneklő bárd… talán nem is olyan távoli birodalmak hősei. Meglehet, saját világukban átlagos halandók csupán, kikben felcsillan számunkra valami, mi bennünk rejlik a mélyben, múltunkban, jelenünkben, jövőnkben?

Talán a szerepjáték társadalmunk és az önnön magunk által emelt gátak átlépésének lehetőségét rejti, hol szabadon szárnyalhat lélek és tudat, melyet nem kötnek a valós lét korlátjai…

Köszöntök hát minden ébredőt, álmodozót az új évezred hajnalán. Tekintsétek át velem a ránk váró virtuális birodalmak kínálatát.

PLANESCAPE: TORMENT

Fejlesztő: Black Isle Studios • Kiadó: Interplay • Európai megjelenés: 2000. február
Net: www.planescape-torment.com • Multiplayer: nincs



Az Interplay fergeteges sikerű RPG-je különös AD&D világban, a Planescape-ben játszódik. E nyomasztó birodalom hőseként fel kell fedezned múltadat, s a benned rejlő képességeket. A Baldur's Gate engine-t használó játékról részletes ismertetőt találsz e havi leírásaink közt.

ICEWIND DALE

Fejlesztő: Black Isle Studios • Kiadó: Interplay • Megjelenés időpontja: 2000. tavasz
Net: www.interplay.com/icewind • Multiplayer: van

A Forgotten Realms ad teret ennek az igazi, hagyományos, főként labirintusokban játszódó RPG-nek. A Baldur's Gate motort használó Icewind Dale-ben hat hőst kell átvezetnünk tíz területi övezeten, melyek összesen több mint ötven szint labirintusrendszert rejtenek.

Az engine körökre osztható harcrendszere is megmaradt, ezért a tiszta játékidő hatvan-nyolcvan órája igazi kihívás lesz.

ANACHRONOX

Fejlesztő: ION Storm • Kiadó: Eidos • Megjelenés: 2000. tavasz
Net: www.anachronox.com • Multiplayer: ???

Sylvester 'Sly' Boots kalandjainak részévé válhatsz ebben a 3D-s sci-fi világban. A Quake 2 motorral megáldott programban galaxisokon és dimenziókon át rég elfeledett idegen faj, s annak ősi tudása a kulcs az univerzumot fenyegető pusztulás megoldásához.

Ígéretesnek tűnik a program körökre osztott, Final Fantasy VII-szerű harcrendszere, melybe a készítők szerint esetleg még valós idejű elem is bekerülhet. A saját fegyverek készítésének lehetősége további érdekesség.

WIZARDS & WARRIORS

Fejlesztő: Heuristic Park • Kiadó: Activision • Megjelenés: 2000. • Net: www.heuristicpark.com • Multiplayer: ???

Többen kérdeztétek már tőlem, hova lett a Swords & Sorcery. Jó hírem van, az Activison a napokban jelentette be, hogy a D.W. Bradley nevével fémjelzett 1st person RPG idén elkészül, csak új fedőnéven fut. A fejlesztők százhúsz órányi játékidőt ígérnek Gael Serran misztikus birodalmában.

A hat fős party fő feladata Lord Cet elpusztítása lesz, s ehhez meg kell szerezned majd a legendás kardot, melynek kettős pengéjében egyaránt rejlik áldás és átok...

A Wizards & Warriors a klasszikus szerepjátékok hagyományait eleveníti fel. Feltétlenül különlegesség lesz harcrendszere, mely az "Adaptive Time-Phasing" (ATP) elnevezést kapta. Eszerint például varázslat keresgélésekor, aktiválásakor a program automatikusan vált a körökre osztott játékmenetre. Érdekes. Akárcsak a választható fajok kínálata, melyben az elftől az orkon át egészen az elefántszerű lényig minden lesz. Remélem, most már valóban elkészül!

DEUS EX

Fejlesztő: ION Storm • Kiadó: Eidos
Megjelenés: 2000. március
Net: www.ionstorm.com/games • Multiplayer: ???

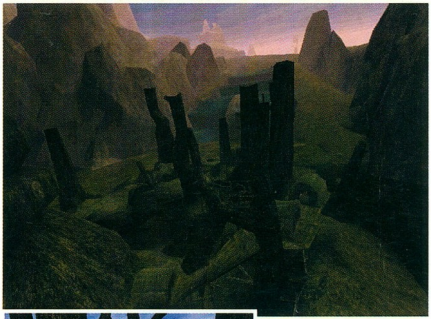
2052-t írunk, kaotikus és veszélyes idők járnak; drog, bűnözés, szennyezett levegő, terroristák. Ez a 1st person nézetet, s Unreal motort használó, futurisztikus RPG nem túl fényes jövőképet tár elénk.

Minden bizonnyal izgalmas kalandok elé nézel, amikor antiterrorista ügynök szerepében utazod be a világot. A stílusod, viselkedésed és hozzáállásod befolyásolja majd az események alakulását.

A készítők legfőbb tanácsa: Ne bízz senkiben!

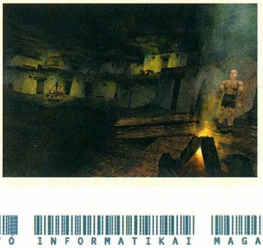
GOTHIC

Fejlesztő: Piranha Bytes • Kiadó: ???
Megjelenés: ???
Net: www.piranha-bytes.com • Multiplayer: ???



Nem vagyok biztos abban, hogy ez a program végül napvilágot lát-e. E német cég és a játék hivatalos honlapjának utolsó frissítése ugyanis tavaly szeptember, s a megjelenést akkor októberre ígérték. Most 2000. februárt írunk, s a Gothic még sehol. Ettől függetlenül az idei paletta részeként említem, nem adva fel a reményt.

A programban négy karakterosztály (harcos, mágus, tolvaj, pszionikus) közül választhatsz, s a készítők elmondása szerint egyedülálló monster AI, valamint alaposan kidolgozott skill rendszer várható (ez a használat közben folyamatosan fejlődik). Az AI-ra felhozott példák jól hangzanak. Előfordulhat, hogy a szörnyek egymásnak esnek, a víz mélyén morcongó goblin a kedvenc eledele láttán megenyhül, és nem foglalkozik veled, igaz, az is megeshet, hogy az óriás marokszám szórja rád az általa összegyűjtött goblinokat.



WARCRAFT 3

StartBox

Fejlesztő: Blizzard Entertainment
Kiadó: Blizzard Entertainment
Megjelenés: 2000. vége
Web: www.blizzard.com/war3

Gyötrő évek teltek-múltak... Thrall lelkében már elenyészett a kín, s csak a remény, a szabadságba vetett hit éltette. Emberek tartották fogva, mióta csak eszét tudta, s rabszolgaságának megalázó évei alatt rengeteget tanult tőlük és róluk. Nem is hitte, mekkora hatalom adatik kezébe ezzel, egészen addig, míg el nem jött a pillanat, a nap, melyen sikerült megszöknie, s megtalálnia fajtársait. Az orkok közt végre otthonra lelt, s klánjával felelevenítette az ősi, sámánisztikus gyökereket. Ereje és hatalma napról napra gyarapodott, valóságos hordát gyűjtött össze, hogy bosszút álljon megaláztatásaiért...

Az emberek mit sem sejtettek Thrall csapatairól, élték mindennapjaikat, hitték a békét. Mindeközben pedig egy távoli dimenzióban démonok gyülekeztek, hogy a poklok mélyéről Azeroth világára zúdítsák a mindent elsöprő Lángoló Légiót...

Négy hosszú év telt már el azóta, hogy emberek és orkok csaptak össze Azeroth világában. Persze, ha pontosítunk, akkor nem ennyi, hiszen nemrég látott napvilágot például a Battle.net Edition, de ez, valljuk be, csupán olaj volt a tűzre. Többre vágytunk, s nem hiába, végre új kihívás készül, méghozzá nem is akármilyen...

"Hogy kerül a szerepjáték gyűjteménybe Warcraft III?" hördülhettek fel most sokan, pedig nem tévedtem, a Blizzard év végén megjelenő programjának akár itt is lehet a helye. Ez lesz ugyanis az első "Role-Playing Strategy Game". A Warcraft II szép volt, jó volt, ez igaz, mégis csaknem minden játékos (velem egyetemben), az első részre esküdött. Tehát a Blizzard is tudta, változtatnia kell, s nem csak grafikai területen. Az alapötlet így született meg. Érdemes megemlíteni, hogy amikor a készítők belefogtak a program fejlesztésébe, nem is hívták munkájukat Warcraft III-nak, hiszen az események ugyan a Warcraft világában zajlanak, mégsem folytatják a megkezdett sorozat hagyományait, illetve történetét. Az ötlet az volt, hogy jelentősen csökkentik a nyersanyag kitermelésének időrabló, s nem feltétlenül szórakoztató részét pergőbbé téve a játékmenetet, s ezen felül bevonják az RPG-k által kínált lehetőségeket is rendszerbe. Így születhet meg az új szintre emelt stratégia, mely talán kategóriát is teremt majd, ha eljő az idő...

RPS

Ezúttal a kör kibővül, a háborúban nem csupán emberek és orkok vesznek részt. Összesen hat faj vívja harcát, s mindegyik más és más képességekkel bír, mind a mágia, a hadászat vagy a harci eszközök használatának terén. A választható fajok palettáján az orkok oldalán a trollok és a minotauruszok, míg az emberek birodalmának környékén a törpök és az elfek jelentek meg. De vajon a démonok hogy kerülnek ide?! Különös, mert a három hivatalosan is kihirdetett faj az ember, az ork és a démon. A többiek "csupán" hozzájuk csatlakoznak. Kíváncsi vagyok...

A stratégiai rész egyik legjelentősebb változása, hogy jóval kisebb, ám nagyságrendekkel erősebb csapatokat irányíthatsz majd. Tulajdonképpen hősök és hozzájuk csatlakozó harcosok alkotják a partikat, akik önálló életüket élő városokon áthaladva, ismeretlen vidékeket felfedezve igyekeznek teljesíteni küldetésüket, s elpusztítani ellenfeleiket. Eközben számos NPC-vel is találkozhatnak, s ezek a karakterek sajátos módon kapcsolódnak az események sodrásába.

A hősök által toborozható csapat létszáma a karakter vezetési képességeinek (leadership skill) értékétől függ, míg maga a játékos (azaz Te :))) természetesen több hőst is irányíthat majd. E nevesített karaktereket könnyebben képzelheted el, ha felidézed a StarCraftból Kerrigant vagy Zerratult. Különleges képességű, s vezetésre termett egységek, akik képesek összefogni, s irányítani csapataikat. A Blizzard elmondása szerint minden faj hat-hat ilyen hőst tudhat magáénak, s a csaták során mindegyikük tapasztalati pontokat kap majd, így növelheti képességeit és szintjét. Ráadásul a nevesített karaktereknek minden szinten új, egyedi jártasság választására is lehetőségük nyílik.

A csökkentett egységlétszám nagy előnye, hogy az "egyszerű" csapattagok is rendelkeznek különleges képességekkel, például a gruntok berzerker erővel harcolhatnak, a minotauruszok bull rush-ra

képesek, a farkaslovasok hálót vethetnek ellenfeleikre stb.

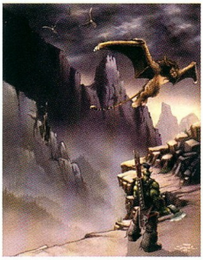
Azért az alapstruktúra elemeinek egy része megmaradt. Tehát többnyire most is valamelyik kisebb faluban kezded majd pályafutásodat, s ennek környékén kell szép lassan terjeszkedned, építkezned. Az egyszerűség kedvéért azonban már nem kell harmincféle épületet emelned, hanem elengedő lesz a kisebb számú alapstruktúrát továbbfejleszteni. Sőt, találhatsz a térképen közömbös városokat, táborokat is, melyeket csatlakozásra bírhatsz, és/vagy ahol küldetéseket is vehetsz fel.

Sőt, kalandozásaid során mágikus tárgyakat találhatsz, s ezekkel felszerelheted hőseidet (a la Heroes of Might & Magic).

A nyersanyagokat illetően az aranyon kívül másra nem lesz gondod, s ennek beszerzésére számtalan módod lesz. A bányászaton kívül szerezhetsz aranyat elpusztított ellenfeleidtől, küldetéseid megoldásából, mi több, kósza szörnyek kirablásából is. Sőt, bizonyos épületek (például keresztutakon létesített vámház, kikötőkben emelt dokk) is hozhatnak bevételt. Méghozzá további gondok nélkül.

MULTIPLAYER

Mivel a program még csak igen korai stádiumban leledzik, a



multiplayer játék kínálta lehetőségek csupán kuszán körvonalazhatók. A készítők - elmondásuk szerint - azt tervezik, hogy szeretnék bővíteni a játékosok számát, és a csapatok alkotásához kapcsolódó elemek, s az ezen belül finomítható opciók nagyobb hangsúlyt kapnának. A netes részről hivatalos fórumokon még nem tettek közzé részleteket, de a Battle.netes hadszíntér már biztosítva van.

GRAFIKA

A képek alapján a változás máris szembeötlő, hiszen a Warcraft III már teljes 3D-ben pompázik, s ezek nem csak szavak, szerintem eszméletlenül néz ki. A megnövelt egységek és a környezet valóban élővé teszik a játékot, bár igaz, a Blizzard mindig

is értett a hangulatteremtéshez, melynek ez az egyik kulcseleme.

Az egységek 3D-s csontváz modellekre épülnek, s ezekre készült a fajonként mesterien kidolgozott bőr. Hatásos, és az előzetes animációk is meggyőzők. Ezzel nem lehet gond.

A program támogatja a D3D-t és a Glide-ot is, a minimális gépigényt azonban egyelőre még titkolják. Reméljük, nem lesz erőműre szükség ahhoz, hogy a Warcraft III élvezhető legyen.

VÉGSZÓ

Bevallom, alig várom már, hogy újra Azeroth földjén szállhassak harcba, s feszíthessem a szélbe seregeim zászlaját. Kíváncsi leszek, képes lesz-e az új fajok bármelyike is legyőzni bennem az orkok iránti rajongást. Ne ijedjetek meg, ez természetesen csak a Warcraft világban érvényes, de itt mindig a zöldbőrű, malacképű, ám brutális orkok voltak a kedvenceim... :)

Lily
lily@vogel.hu

POOL OF RADIANCE 2

StartBox

Fejlesztő: Stromfront Studios
Kiadó: SSI
Megjelenés: 2000. tél
Web: www.poolofradiance.com

Jaj, istenem, istenem, ez a játék nagyon jó lesz!

Az igazi őrültek, akik a kezdetektől figyelemmel kísérik a számítógépes szerepjátékok fejlődését, bizonyára emlékeznek az SSI gondozásában megjelent Pool of Radiance-re, mely első volt az AD&D szabályrendszerére épülő játékok között.

Bizony, azóta sok idő eltelt, a csúf, ám monotonitása ellenére, ki tudja mitől, mégis oly szórakoztató játék számtalan kiegészítővel gazdagodott, bár tényleges második részről eddig nem beszélhettünk.

Mikor először hallottam, el sem akartam hinni, hogy a fejlesztőknek sikerült ismét megszerezniük a szerepjáték-jogokat, de aztán vadul vetettem magam a részletekre, hisz egyik kedvenc történetem új epizódjáról van szó. Kezdeti lelkesedésem azonnal vad örömbe csapott át, mikor megláttam, mire számíthatunk.

Nem is tudom, hol kezdjem... Talán azzal, hogy ez a játék már az AD&D szabályrendszer átdolgozott, harmadik kiadására épül, ezáltal megtalálhatók benne azok az új fajok, kasztok és varázslatok, melyek az eredetinek nem képezték részét. Irányíthatunk harcost, barbárt, kószát, papot, varázslót, tolvajt, illetve félorkot, embert, félszerzetet, törpöt vagy tündét, ám sajnos a paplovagok, druidák és specialista papok kimaradnak, akárcsak a bolondos gnómok, s a drow-k is csupán nemjátékos karakterként jelennek meg.

A tapasztalatkorlát nem lett túl alacsonyra állítva, kalandozóink egészen a tizenhatodik szintig juthatnak el, s az így megtanulható nyolcadik körbe tartozó varázslatokkal együtt több, mint száz ismert és új bűvige áll a rendelkezésükre.

A hely történetével komolyan foglalkozók jókora előnnyel indulhatnak tájékozatlanabb társaikkal szemben, ugyanis a bejárható területek mind hivatalos kiegészítők és hadjáratok térképei alapján készültek, szintről szintre, szobáról szobára minden épp ott helyezkedik el, ahol azt a TSR nagyjai megálmodták. A legendás Elminster megbízásából New Phlan városából indulsz útnak Myth Drannor felé, hogy kivizsgáld, miképp jelenhetett meg új, pusztító erőforrás az elfek hajdanvolt városában.

A környezet erősen interaktív lesz, kihasználhatod a terepviszonyok nyújtotta előnyöket és hátrányokat, jobb eséllyel támadhatsz magaslatról, fedezékbe vonulhatsz a sziklák vagy bútordarabok mögé, s a sötétben meghúzódva eltűnhetsz ellenségeid elől. Előre látom, micsoda konfliktusok származnak majd belőle, mikor a leleményes kósza gyorsan az ajtó elé tolja a jókora szekrényt, hogy kívül tartsa a betörni készülő ellenséget, ám közben félork csapattársa megfutamodásuk miatt érzett tehetetlen dühében törni-zúzni kezd, és véletlenül az életüket jelentő bútordarabot is berúgja valamely távol eső sarokba. :)

A harc - akárcsak a Final Fantasy 7-ben - fázisokra osztott lesz, tehát előre meghatározott idő áll rendelkezésedre, hogy kijelöld karaktered következő cselekedetét.

Ám aminek hallatára libabőrös lettem, az a többjátékos mód volt. Élénken emlékszem, hány kellemes órát töltöttem Baldur's Gate városában barátaim oldalán, miként fedeztük fel lassan, előre óvakodva a labirintusok titkát, és mennyit kacagtunk, mikor a mogorva törpe egyszer csak lecsüccsent az erdő közepén, és közölte velünk, hogy ő bizony tapodtat sem mozdul tovább, míg az eső el nem áll. :) Most is módunkban áll vállvetve kiállni egymás mellé, összesen hatan kapcsolódhatunk be interneten vagy hálózatba kötött gépeken keresztül barátaink kalandjaiba.

S hogy meddig kell minderre várni? Már nem soká, Amerikából elindulva a játék még idén télen eljuthat Európa szerepjáték-megszállottjainak polcaira is.

Bird

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Fejlesztő: Nihilistic • Kiadó: Activision
Megjelenés: 2000. március
Net: www.activision.com/games/vampire • Multiplayer: van

Nyolcszáz évvel ezelőtt, Prága gótikus világában Christof Romauld lovag sorsa megpecsételődött, amikor az egyik vámpírklán támadásának áldozataként vérre szomjazó lénnyé vált maga is. Emberségének utolsó morzsáit megőrizve mély álomba zuhant akkor, hogy hosszú évtizedekkel később Londonban, majd New Yorkban kíséreljen meg szembeszegülni végzetes sorsával.

E fejlett 3D-s motorral támogatott, komor világ hamarosan bejárható: az 1999-es E3-on "Legjobb Szerepjáték" díjat nyert, a Vampire: The Masquerade RPG szabályain alapuló program tavaszra végre elkészül.

DIABLO II

Fejlesztő: Blizzard North • Kiadó: Blizzard Entertainment
Megjelenés: 2000
Net: www.blizzard.com/diablo2 • Multiplayer: van

Már több bemutatót, és hírt is közöltünk a Blizzard kategóriát, mi több, stílust teremtő programjának, a Diablónak második részéről. Sajnos már nem merek megjelenési időpontot írni, mert a márciusi ígéret sem volt igaz, hiszen legutolsó információink szerint a publikus bétateszt körülbelül ekkor kezdődik a Battle.neten. Így a számos újítást (például több szerepjátékos elemet) tartalmazó, remélhetőleg százezrek álmait valóra váltó program egyre csúszik. Csak nehogy késő legyen!

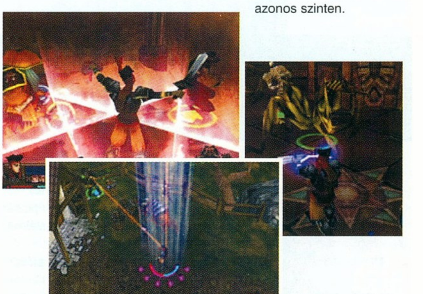
LEGEND OF THE BLADE MASTERS

Fejlesztő: Ronin Entertainment • Kiadó: Ripcord Games
Megjelenés: 2000. március
Net: www.blademaster.com • Multiplayer: van

A Ronin fejlesztésében készülő Legend of the Blade Masters két nagyszerű programot, a Diablót és a Zeldát ötvözi. A történetben fiatal kalandozóként vághatsz útnak, hogy megtaláld az öt mágikus sárkánykardot, melyek az őrök lelkét rejtik. Az őrökét... a sárkányokét... kiket a Gonosz rabul ejtett.

A hatalmas világban a főszál kibogozása mellett többtucatnyi alküldetés várja karakteredet, akihez alkalomszerűen NPC-k is csatlakozhatnak majd.

A harcrendszerben táv- és közelharci fegyvereket is használhatsz majd, a kínálat pedig igencsak bőséges a varázslatok terén: több mint száz bűvige vár. Érdemes itt megjegyezni, hogy az öt választható karaktertípus mindegyike használhatja a mágiát, de természetesen nem azonos szinten.



WIZARDRY 8

Fejlesztő: Sirtech Canada • Kiadó: ???
Megjelenés: 2000. vége
Net: www.wizardry8.com • Multiplayer: nincs

Oly hosszú idő után a türelmes várakozás gyümölcse lassan beérik, s év végére a Crusaders of the Dark Savant történetének folytatása remélhetőleg elkészül végre.

A világot életre keltő 3D engine immáron támogatja majd a nappal és éj változásainak követését, a dinamikus fényeffekteket és korunk egyéb, lassan mindennapos csodáit.

A hat főből álló csapat tagjait tizenegy fajból és tizenöt karakterosztályból generálhatjuk, s a program lehetővé teszi, hogy ez alkalommal saját hangjukon meg is szólaljanak.

A történet változó kezdete és vége többszöri végigjátszásra sarkall attól függetlenül, hogy valószínűleg egyetlen kaland is hónapokba kerül majd.

A veterán játékosok megnyugodhatnak, tapasztalt karaktereiket importálhatják az előző részekből.

SOULBRINGER

Fejlesztő: Gremlin • Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2000. tavasz
Net: www.gremlin.co.uk • Multiplayer: nincs

Ismét olyan klasszikus RPG, mely lassan sajnos hagyományokat követ azzal is, hogy megjelenése hónapokat csúszik.

A Lelkek Kútjának mélyén maga a Gonosz hatalma materializálódik, s a te végzeted az, hogy elpusztítsd e démoni hatalmat. Karaktered egyaránt rendelkezik majd a harcosok és a mágusok képességeivel, sőt, némi nekromanta tudomány is lapul elméje mélyén. A valósidejű harcban elsődlegesen karaktered ereje, képességei, s fegyvere számít majd. A mágia a természet elemeire épül, ezért még el is fogadható, hogy a harcosok hogyan használhatják azt mesterszinten. A warlockokat idéző karakter varázsképességeinek elosztása érdekesen alakul, mert ha például fejleszted a tűzmágiát, az ezzel ellentétes csoporton belüli lehetőségeid automatikusan csökkennek. Jó ötlet. Szeretném már látni, de túl nagy a csend ahhoz, hogy hinni tudjak ebben a tavaszi megjelenésben.

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Fejlesztő: BioWare • Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2000. vége
Net: www.interplay.com/bgate • Multiplayer: van

Év végére készül el a BG saga második fejezete, melyben új faj jelenik meg. Nem tudhatom, a félorkok mennyire lesznek népszerűek, abban azonban biztos vagyok, hogy a játékosok örömmel importálják majd szeretett karaktereiket a Shadows of Amn történetébe. Természetesen számos változás is készül, megőrizve a nagyszerű alapot, s az xp limit értéke ezúttal 2.950.000 pont lesz, ami karakterosztálytól függően a 14-23. szintre elég.

DUNGEON SIEGE

Fejlesztő: Gas Powered Games • Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2000. vége
Net: www.microsoft.com • Multiplayer: van

Chris Taylor neve még nem bukkant fel szerepjátékok közelében. Ám idén ő és csapata 3D-s, akció központú RPG-t tesz le az asztalra, méghozzá olyant, melyben RTS elemeket is találhatunk majd. Nos, a Total Annihilation fejlesztőiről lévén szó, ez talán érthető is, főleg ha a játék hangsúlyát a pergő akcióra helyezik. Szerencsére megadják a lehetőséget a "lassításra" is, ezért bármikor megállíthatjuk majd a játékot, ha a helyzet ezt kívánja.

A történet még kidolgozás alatt áll, csupán annyit tudni, hogy a főszál mellett számos kisebb küldetésben kalandozhatunk majd főkarakterünkkel és a hozzácsapódó csapattagokkal...

Az egész még nagyon képlékenynek tűnik, és az információkat is visszatartják, nem tudom, hogyan készülnek el év végére...

NOX

Fejlesztő: Westwood Studios • Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2000. február
Net: www.westwood.com/games/nox • Multiplayer: van

A cikk leadásának pillanatában a Nox már arany korongon van. Végül a Westwood akció-RPG-je előbb kerül a polcokra, mint a Diablo 2. Szerintem a Blizzard ezzel kemény csatát vállal fel, mert a Nox lehengerlő. Meggyőző látvány, pergő játékmenet és különleges multiplayer opciók. A többjátékos mód újdonságai igazán az RPG környezet miatt azok, hiszen a lehetőségek között Capture the Flag, Flag Ball, Arena és King of the Realm mód is szerepel.

A program érzékeny pontja talán csak az, hogy a tervezők végül a fix térképek mellett döntöttek, pedig a random map generátor sokat dob a programok újrajátszhatóságán... Hamarosan kiderül, helyes döntést hoztak-e vagy sem.

ULTIMA IX: ASCENSION

Fejlesztő: Origin Systems • Kiadó: Electronic Arts
Európai megjelenés: 2000. február
Net: www.ultima-ascension.com • Multiplayer: nincs

Az amerikai megjelenést követően Britannia földjének következő története már nálunk is kapható. A hardware szinten valóságos erőművet követelő program technikai gondok miatt csalódásokat okozott a tengeren túli rajongók körében. Az európai verzió már patch-elt, számos bugot kiirtottak belőle. Legendává válni nem könnyű. Richard Garriott munkája mind a látvány, mind a tartalom szintjén lebilincselő.

FINAL FANTASY VIII

Fejlesztő: SquareSoft • Kiadó: Eidos Interactive
Megjelenés: 2000. tavasz
Net: www.ff8-pc.com • Multiplayer: nincs

A Final Fantasy sorozat immáron nyolcadik részéhez érkezik a PC-s programok piacán is. E különleges stílusú, hatalmas világ rajongói nem fognak csalódni most sem. Szerepjáték japán módra, egyedülálló. Közömbös véleményt még nem hallottam, rab leszel, vagy elutasító, más választás nincs. :)

ARCANUM

Fejlesztő: Troika • Kiadó: Sierra
Megjelenés: 2000. nyár • Multiplayer: van
Net: www.sierrastudios.com/games/arcanum

Tim Cain (Fallout) és csapatának munkája a XIX. századi Európában, mégis fantasy világban játszódik majd. Az általunk generált főhős az esetlegesen hozzá csatlakozó NPC-kkel kalandozza be e világot, feltéve hogy társai és az ő beállítottsága nem ellenkezik egymással.

A számadatok tükrében is ígéretes programmal állunk szemben: nyolc alapstatisztika (pl. erő, intelligencia), tucatnyi alérték (pl. sebesség, méregellenállás stb.), tizenhat főképesség (pl. gyógyítás, zárnyitás), tizenhat osztályban összesen nyolcvan varázslat, s végül ötvenhat technológiai fokozat, nyolc tanosztályban.

A harcrendszer tetszés szerint lehet real-time, vagy a Fallouthoz hasonló, körökre osztott is.

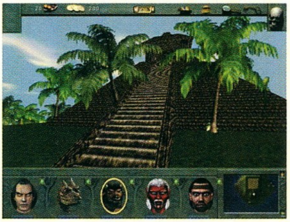
SUMMONER

Fejlesztő: Volition Inc. • Kiadó: THQ
Megjelenés: 2000. ősz
Net: www.summoner.com • Multiplayer: van

Ez a program talán napjaink legszebb 3D engine-jét használja az RPG piacon. A real-time harcrendszert a Summonerben is pillanat állj segítségével "körösíthetjük" majd, s ekkor aktiválhatjuk a lélegzetelállítóan szép, s remélhetőleg hasznos varázslatokat is.

MIGHT AND MAGIC: DAY OF THE DESTROYER

Fejlesztő: New World Computing • Kiadó: 3DO
Megjelenés: 2000. nyár
Net: www.3do.com • Multiplayer: nincs



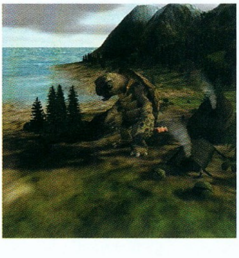
A Might & Magic sorozat szerelmeseit nyáron új kihívás várja. A nyolcadik részben Jadame (és természetesen egyúttal Enroth, valamint Erathia) birodalmát menthetjük meg. A 3DO ragaszkodik a megszokott engine-hez, és úgy tűnik, a grafika sem sokat fejlődik a Destroyer érkezéséig, mégis biztos számos megszállott menti meg újra e világ lakóit a pusztulástól. Lassan már az is hagyománynak mondható, hogy a történetet a sötét fajok (trollok, dark elfek, minotauruszok) segítségével is felgombolyíthatjuk, nem feltétlenül az áldott, tiszta lelkű paladin és csapata hozza el e birodalom békéjét...

Új küldetések, varázslatok, képességek, megnövelt játéktér... Meglátjuk, mire lesz elég. Félő, hogy csupán újabb bőr lenyúzásáról lesz szó...

BLACK & WHITE

Fejlesztő: Lionhead Studios • Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: ???
Net: www.lionhead.com • Multiplayer: van

Igazán gondolkodóba estem, vajon ez a program az idei év szerepjátékainak kínálatához tartozik-e. Nos, a kategóriáját tekintve inkább ide, mint a stratégiákhoz, ez ugyanis az első "God Role-Playing Game".



Eden földjén nevelt kedvenced hatalma és beállítottsága csak tőled függ majd, s tulajdonságait te alakítod ki.

Peter Molyneux játéka az idei év egyik különlegessége, nem szabad kihagyni. A tavaszi megjelenés azonban lehet, hogy csúszik, amit részemről kicsit nehezményezek...

DIVINITY: SWORD OF LIES

Kiadó: ??? • Fejlesztő: Larian Studios
Megjelenés: 2000. ősz
Net: www.larian.com • Multiplayer: van

Végre a Project C is nevet kapott. A belgiumi csapat szerepjátékának helyszíne hagyományos, középkori fantasy világ törpökkel, elfekkel, boszorkányokkal, varázslókkal, csontvázakkal, orkokkal... úgy, ahogy azt kell. A főhős kezdő varázsló, ki a hatalmas Zandalor parancsára Stormfist kastélya felé lépdel, hogy beteljesítse sorsát... Ha úgy tetszik. Ha nem, a választás a tied, hiszen négy karaktertípus és hét faj is szerepel ebben az epikus történetben.

A harc hasonlít majd a Baldur's Gate sajátos, real-time, de bármikor megállítható rendszeréhez. Amíg a játék áll, kiadhatod a parancsokat, turkálhatsz az inventoryban, kiválaszthatod a megfelelő varázslatot stb. A varázslatrendszer még kidolgozás alatt, de az biztos, hogy a mágia használatához kutatnod kell. Amit a fejlesztők még hangsúlyoznak, az az egyedülállóan fejlett AI. Úgy legyen! :)

Mit is mondhatnék összegzésképpen?! Biztos vagyok benne, hogy minden kalandra éhes játékos megtalálja a neki megfelelő világot, s bármilyen hihetetlen, ez a kínálat nem teljes, ezek "csupán" az idei év palettájának legígéretesebb alkotásai. Az online szerepjátékok már nem is fértek ide, kérem az érdeklődőket, lapozzanak a 128. oldalra! :)

Lily

TEAM FORTRESS 2

StartBox

Fejlesztő: Valve
Kiadó: Sierra
Megjelenés: 2000. nyara
Web: www.sierrastudios.com

Valamikor réges-régen, amikor még az FPS-ek gyerekcipőben jártak és a Duke Nukem volt a legnagyobb őrület minden hálózatba kötött számítógépen, megjelent a hatalmas harcos, akit úgy hívtak, hogy Quake. A megváltó azonnal győzött, rögtön sutba is vágtunk mindent, előfizettünk az Internetre, és hosszú éjszakákon át "fraggeltük" egymást. Időközben még pár érdekes, ingyenesen letölthető kiegészítő is megjelent hozzá, de nem igazán volt egyiknek sem átütő sikere. Kivéve azt az egyet, amelyet úgy neveztek, hogy Team Fortress. A TF remek ötvözete volt a csapatjátékok mindegyikének, különlegessé attól vált, hogy olyan karakterek bőrébe is belebújhattunk, akiknek a megszemélyesítése sokkal színesebbé tette ezt a játékformát (pl. szanitéc, szerelő, lángszórós). Azóta (1996) 500 000 alkalommal töltötték le a kiegészítőt, s hamarosan az időközben a Valve szoftverfejlesztő céghez került fejlesztő csapat elkészítette programját a másik FPS-hez, amelyiknek sikere képes volt felvenni a versenyt az akkori konkurenciákkal (Team Fortress Classic). Valószínűleg mindenki tudja, hogy melyik játékról van szó, igen, a Half-Life-ról. Mindennek már majdnem négy éve, azóta már jött második, sőt harmadik harcos is, a TF sikere viszont alig hanyatlott. Most pedig valami teljesen új, valami egészen hatalmas van készülőben, ami bár igaz, hogy eljövetelével régóta késlekedik, mégis, ha itt lesz... a többit már tudjátok.

A TF 2 eredetileg még a Half-Life ingyenes kiegészítőjének készült, de az idő múlásával oly hatalmassá nőtte ki magát, hogy a kiadó inkább teljesen új játékként jelenteti meg. Ami persze nem lenne baj, de ennek a huzavonának már lassan 2 éve. Volt már szó 1999 elejéről, közepéről, végéről, vajon miért késik ennyit a program? Mindenesetre én nem aggódom, véleményem szerint a megjelenési dátum csak azért csúszkál, hogy végül az egész még jobb és még szebb legyen. Nos, akkor lássuk, hogy mennyire is lesz jobb az a szebb...

A KULCSSZÓ: CSAPATJÁTÉK

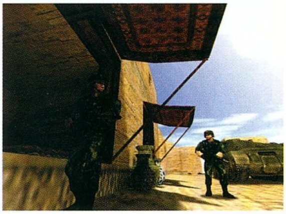
Igen, csapatjátékról van szó, ezzel mindenki tisztában van, de mit is értenek ez alatt a Valve-nél? A TF 2-ben rengetegszer lesz szükséged arra, hogy társaid kisegítsenek téged, vagy éppen fordítva. A szanitéc szerepe remek példa erre, aki a megsebesült katonáknak adhat életmentést, páncélt, esetleg lőszert. Vagy például ott vannak a pályára

rögzített géppuskák, amelyeket ugyan használhatsz egyedül is, de ha akad segítőkész társad, aki a lőszeradagolást végzi, gyorsabban és pontosabban leszel képes tüzelni vele. Minden csapatnak lesz vezetője (Leader), aki nemcsak hogy rangban élenjáró, de a közelében maradva pontosabban lehet majd célozni. Játék közben találhatunk a pályán járműveket is, amelyeket vezethetünk egyedül, vagy párosan is. Képzeljétek el azt a jelenetet, hogy a barátoddal együtt megpillantotok egy helikoptert (vagy tankot), egyikőtök a pilótafülkébe ül, másiktok pedig a gépágyúja mögé.

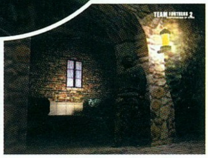
Mindezek mellett még ott van a hang-kommunikáció, amelyre a fejlesztők a legbüszkébbek lehetnek. Fontos szerepe lesz, ugyanis a mikrofonod segítségével képes lehetsz olyan beszélgetésre, mintha valóban ott lennél a játékban. Még a karaktered szája is mozogni fog hozzá (lásd az animációt a CD-n). Én már keresem azt a helyet, ahol pompás fejhallgatós mikrofont vehetnék.

ÚJÍTÁSOK, FEJLESZTÉSEK

A játék szívében a Half-Life motorja dobog, persze nem az eredeti, hanem igen alaposan felturbózott változat. Pár olyan technológiai újítást terveztek hozzá, mint például az MRM, vagy a Parametric Animaton. Mindkét rutinnak rengeteg munka lesz a vállán, és meg kell hagyni, mindkettő remek ötlet. Az MRM a gyorsabb játékot biztosítja, ugyanis segítségével a közeledben lévő játékos-modellek több poligonból fognak felépülni,



viszont a távolban lévők kevesebből. Az utóbbi technológia (P. A.) és egy különleges "összefolyatási" eljárás segítségével a mozgások lesznek tökéletesebbek. Ebben az esetben a program figyeli, melyek azok az animációs jelenetek, amelyeket a legfontosabb megjeleníteni, s ezeket tökéletes folyamattá illeszti össze (pl. futsz, közben ugrasz, tüzelsz és még ráadásul el is találnak).

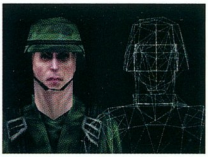


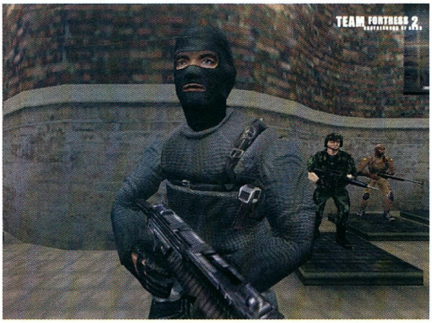
A "volumetric fog" (területre ható köd) névre keresztelt különleges hatást már az Unrealben megismerhettük. Ez nemcsak hogy látványos, de jelen esetben még hasznos is lesz. Ennek a hatásnak a segítségével valósítják meg a füstöt, amelyet gránátok vagy robbanások okozhatnak. Ha például a füst kis teremben, vagy szobában keletkezik, szinte az orrunkig sem fogunk ellátni tőle, ha viszont nyílt terepen, akkor jelzéssé válhat a többiek számára.

Nem kell tartanunk attól, hogy a játék csakis a többjátékos lehetőséget támogatja, megnyugtatásképpen közlöm, a játékban lesznek beépített Botok. Ezeknek a mesterséges intelligenciával ellátott játékosoknak az AI-jét Steve Bond készíti, aki a HL-nél megmutatta, hogy a számítógép által irányított ellenfél mire is képes. Annyi biztos, hogy a Botok tanulni fognak hibáikból és sikereikből, védelmi állásokat építenek ki, társalognak egymással, és mindenre figyelnek.

"MAPS"

Úgy néz ki, hogy a TF 2 nagyjából 20 pályát fog tartalmazni. Ezeket négy különböző játékmódban próbálhatjuk ki: CTF, Escort, Territorial Control, a negyedikről még csak halvány információk vannak. Mendemondák szerint nem lesznek közöttük olyanok, mint a Team Fortress Classic első néhány küldetése, melyekben két közeli erőd néz egymással farkasszemet. Ebből kifolyólag mindegyik alaposan kidolgozott, hatalmas térkép lesz, még a legkisebb is többször nagyobb lesz a TFC legnagyobb pályáinál. Ezen felül mindegyikhez valamilyen egyedi szabály fog tartozni. Az Escort lehetőség remek példa lesz erre, amelyben a számítógép által irányított személyt (vagy személyeket) kell megvédeni - és elkísérni - az ellenséges csapat merényletétől távol tartva. Természetesen





gondoltak azokra is, akiknek a számítógépük nincs hálózatra kötve: beépített kampány várja őket. Ha úgy döntünk, hogy nekivágunk, akkor nem árt, ha figyelünk minden lépésünkre, ugyanis minden küldetés teljesítése kihat az azt követőre.

SZEREPLŐK

Aki már játszott a TFC-vel, bizonyára sejti, hogy milyen karakterekkel indulhatunk el a háborúba. Különös, hogy ezek szinte semmit sem változtak, csak éppen kihasználtságuk lett fontosabb. Azért lesz pár újdonság is: ilyen például a Commander, tehát a parancsnok, aki a csapat stratégiájáért felel. Bevetés előtt ő készíti el az útiránytervet, képes bárkivel kommunikálni, és a háttérből irányítja az akciót. Fontosabb szerepe lesz a kémnek, a szanitécnek és az Engineernek, de természetesen ezúttal is a fegyveres katonák fogják eldönteni a harcot.

A többi érdekességet meghagyom arra az esetre, ha a teljes verzió végre valahára megérkezik. Sajnos jelen pillanatban semmi biztosat nem tudok mondani arról, hogy ez mikor következhet be, a legfrissebb információm szerint a program márciustól kezdve egészen decemberig bármikor a polcokra kerülhet. Nos, nem foglalom tovább a helyet a képektől, remélem, hamarosan találkozunk valamelyik arénában.

Chris

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.planetfortress.com/tf2
www.sierrastudios.com/games/teamfortress

BEMUTATÓ

CD GALAXIS

Buda: XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8. (Móricz Zs. körtérnél) – Telefon: 361-4061
Pest: VII. kerület, Akácfa u. 13. (Blaha Lujza térnél) – Telefon: 321-1565
Postai csomagküldés (akár másnapra): Telefon 361-4061

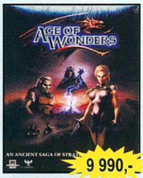
7th Legion	2 990
12 O'Clock High	9 990
1944 Across The Rhine	1 990
Action Hall Of Fame	4 990
Adventure Hall Of F.	4 990
Age Of Empires 2	14 990
Age Of Wonders	9 990
Apache Longbow	1 990
Atlantis	2 990
Atomic Bomberman	1 990
Baldur's Gate	5 990
Baldur's Gate Mission	6 990
Baldur's Gate Deluxe	10 990
Betreyal In Antara	2 990
Billiard Clubhouse	3 990
Birthright	2 990
Broken Sword	1 990
Broken Sword 2	1 990
Caesar 3	3 990
Card Classic & Sol.	3 990
Catz 4	7 990
Champ. Manager 2	1 990
Champ. Manager 99/00	7 990
Chasm	1 990

3 990,-
Dune 2000

5 990,-
Command & Conquer MB

Chessmaster 7000	9 990
Civilization	1 990
Close Combat 4	9 990
Colin McRae Rally	5 990
Colonization	1 990
C&C MegaBox	5 990
Commandos	5 990
Croc	2 990
Cutthroats	5 990
Diablo	2 990
Diplomacy	7 990
Dogz 4	7 990
Dominion	4 990
Driver	7 990
Dune 2000	3 990
Dungeon Keeper Gold	3 990
Dungeon Keeper 2	9 990
Extreme Biker	9 990

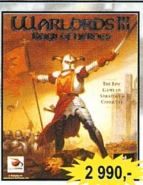
Extreme Mount. Bike	4 990
FIFA Soccer 2000	9 990
Fighter Squadron	7 990
Flight Unlimited 3	9 990
Fleet Command	7 990
Formula 1 '99	9 990

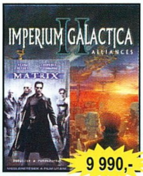

9 990,-
Age Of Wonders

Furby	7 990
F-16 Lightning Falcon	1 990
GP 500	7 990
Game Commander	6 990
Gangsters	5 990
Gex 3D	2 990
Gold Games 3	9 990
Grand Prix Manager	1 990
Grand Theft Auto	2 990
Grand Theft Auto 2	9 990
Half-Life	6 990
Half-Life Opp. Force	7 990

2 990,-
Grand Theft Auto

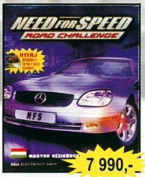
Harvest Of Souls	2 990
Heavy Gear 2	5 990
Heroes Of M&M 2	4 990
Heroes Of M&M 3 Miss.	7 990
Hidden & Dangerous	9 990
H&D Mission	5 990
Homeworld	7 990
Hoyle Classic Coll.	6 990
Ignition	2 990
Indiana Jones & IM	10 990
Interstate 82	9 990
I-War Deluxe	6 990


2 990,-
Warlords 3

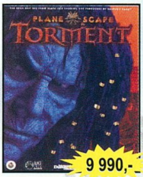

9 990,-
IG 2 + MÁTRIX

5 990,-
Sega Rally 2

Imperium Galactica 2 + ajándék MÁTRIX VHS	9 990
Jedi Knight Gold	9 990
Kingpin	7 990
King's Quest Coll.	6 990
Knights & Merchants	2 990
Lands Of Lore 2	2 990
Lands Of Lore 3	3 990
Le Mans 24 Hours	9 990
Little Big Adventure 2	2 990
Lords Of Magic	2 990
Machines	2 990
Mahjongg Master 2	3 990
Manic Karts	1 990
Master Of Orion 2	2 990
MAX 2	2 990
MegaPak 9	4 990
Mig Alley	4 990
Minigolf Master	3 990
Mortyr	9 990
Moto Racer	4 990
Motocross Madness	5 990
Myth 1	3 990
Myth 2	4 990
NBA Live 2000	9 990
NHL Hockey 2000	9 990
Need For Speed 3	2 990
Need For Speed 4	7 990
Nocturne	9 990
Oddworld 2	4 990


7 990,-
Need For Speed 4

Op. Art Of War 2	9 990
Outcast	7 990
Pandemonium 2	2 990
Panzer General 3D As.	9 990
Pharaoh	9 990
Pizza Tycoon	1 990


9 990,-
Planescape Torment

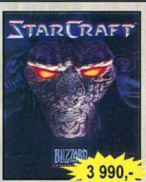
Police Q. SWAT 3	10 990
Populous 3	5 990
Pro Pinball 2	2 990
Pro Pinball 4	9 990
Quake 3 Arena	9 990
RC Racing	7 990
Railroad Tycoon Dlx	1 990
Rayman 2	5 990
Rayman Junior	5 990
Red Baron 2	2 990
Redguard	3 990
Redline Racer	2 990

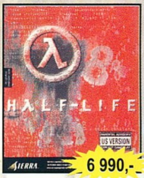
3 990,-
Caesar 3

Redneck Rampage	2 990
Redneck Ramp. Miss.	1 990
Revenant	7 990
Rogue Spear	9 990
Rogue Squadron	9 990
Rollcage	7 990
Screamer	1 990
Screamer 2	1 990
Screamer Injection	3 990
Sega Rally 2	5 990
Settlers 3	7 990
Settlers 3 Amazons	7 990

7 990,-
World War II Fighters

Settlers 3 + Amazons	11 990
Seven Kingdoms 2	6 990
Shadow Company	6 990
Shadow Man	5 990
Shanghai 2nd Dynasty	7 990
Sim City 3000	9 990
Sims*	9 990
Sinistar Unleashed	7 990
Solitarie Master	3 990
Spooky Castle	3 990
Star Trek Collection	10 990
Star Trek Hidden Evil	9 990
StarCraft	3 990
Tarzan	9 990
Team Apache	2 990
Thief Gold	5 990
Tiberian Sun	9 990
Tiberian Sun Mission	JÖN
Tomb Raider 4	7 990
Toonstruck	1 990
UFO	1 990
US Air Force	9 990
Ultimate Race Pro	1 990
Unreal Tornament	9 990


3 990,-
StarCraft


6 990,-
Half-Life

Viper Racing	4 990
V-Rally	2 990
Warcraft	1 990
Warcraft 2	2 990
Warlords 3	2 990
Wheel Of Time	9 990
World Rally Fever	1 990
World War II Fighters	7 990
Worms	1 990
Worms Reinforcem.	1 990
X-Com Apocalypse	2 990
X-Com Interceptor	2 990
X-Wing Alliance	9 990
X-Wing Collector	9 990

* = Hamarosan megérkezik

Áraink az ÁFÁ-t és a TV kedvezményeket tartalmazzák.

Árváltoztatás jogát fenntartjuk.

WHEEL OF TIME

StartBox

Fejlesztő: Legend Entertainment
Kiadó: GT Interactive
Web: www.wheeloftime.com

VÉGIGJÁTSZÁS

PATCH

BEVEZETÉS – ...ÉS A REGÉNY LAPJAI ÉLETRE KELTEK...

"Ahogy az Idő Kereke fordul, Korok jönnek s mennek. Mindent, mi volt, létezik s eljövend, elnyelhet még az Árnyék."

Talán e sorok adják vissza leginkább Robert Jordan epikus fantasy regényfolyamának hangulatát, amelyet a hazánkban is megjelent "A Világ szeme" és "A Nagy Hajtóvadászat" kötetek révén már a stílus magyar rajongói is megtapasztalhatták. Nos, akiknek a Sárkány és Sötét Úr korokon átívelő küzdelme rabul ejtette képzeletét, egy pillanatig se habozzanak a hasonló nevű játék kihívásait felvállalni, ahol a fenti regények cselekményét évszázadokkal megelőző történéseknek lehetnek tanúi.

Valamikor réges-régen, abban a távoli időben, amelyet az utókor a Legendák Koraként ismer, a Sötét Úr pusztító haragja zúdult a világra. A Sárkány és követői, akiket a Százak Társaságaként is emlegetnek, egyesített mágiájuk segítségével ugyan újra börtönébe zárták Shai'tant, ám az ár, melyet fizettek, önmaguk és civilizációjuk szinte teljes pusztulása volt. Most viszont, a Világtörés után több ezer évvel ismét számosan vannak, kik saját, titokzatos céljaikból kifolyólag a Hazugságok Atyját rabságra kárhoztató mágikus pecsétek nyomát kutatják. Nyílt titok, hogy a pecsétek közül kettőt a jelenkor egyetlen mágiahasználó rendjének tagjai, a kizárólag nőkből szervezett Aes Sedaiok vigyáznak gondosan. A WOT főhősének, Eleyna Sedainak, a Krónikák Őrzőjének nem kisebb feladat jutott osztályrészéül, mint hogy a Nővérek e misztikus örökségét a külső ellenség mellett a belső árulóktól is megőrizze. Hiszen nem elég, hogy a pecsétekre a Kitaszítottak, a Sötét Úr leghatalmasabb szolgái vetettek szemet: a Fehér Torony titkos szektáinak egyike, a Fekete Ajah is lecsapni készül...

I. BANK OF MANETHERENDRELLE

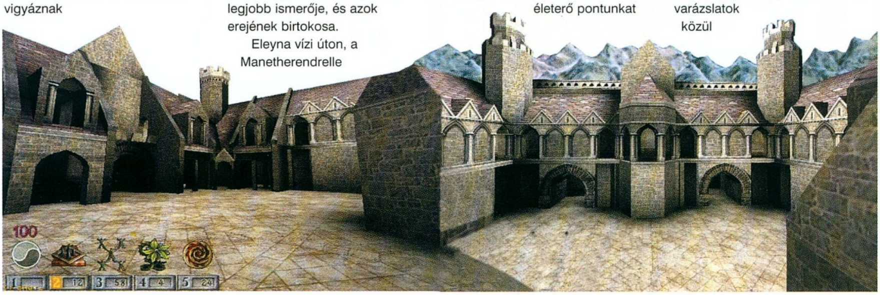
Történetünk Tar Valonban, az Aes Sedaiok székvárosában veszi kezdetét, ahol Eleynát váratlanul az Amyrlin Trón, a Nővérek leghatalmasabbika hívatja. A már említett pecsétekről szóló eszmecserét azonban nem várt események szakítják félbe: titokzatos bérgyilkos hatol be a Fehér Toronyba. Kijátszva az örök éberségét sikerül meglepnie a két mit sem sejtő nőt, hogy aztán a pecsétek egyikével sikeresen elmeneküljön. Az Amyrlin Trón az elveszett pecsétek felkutatásra Eleynát jelöli ki, aki bár nem képes fókuszálni a minden mágia forrását jelentő Egyetlen Hatalmat, mégis a múltból visszamaradt varázstárgyak, a ter'angrealok legjobb ismerője, és azok erejének birtokosa.

Eleyna vízi úton, a Manetherendrelle folyását követve ered a bérgyilkos nyomába, és Shadar Logoth, az elátkozott romváros közelében be is éri őt. Ennek megfelelően az első pályán a menekülő Vérebet üldözve annak Trallokokból álló kíséretével kell megküzdenünk. Ezek az ember és állat kereszteződéséből létrejött teremtmények Shai'tan seregének közkatonái, csillapíthatatlan vérszomjuknak engedelmeskedve legtöbbször a közelharcot választják, ám bizonyos egyedeik a hajítófegyverek használatát sem vetik meg. Legyőzésükben a pályán fellelhető offenzív jellegű ter'angrealok: a Léglöket (Air Pulse), a Dárda (Dart) és a Tűzlabda (Fireball) fontos segítségünkre lesznek. Az alapfelszerelésünkhöz tartozó, egyébként rendkívül csekély hatásfokú Léglökettel ellentétben az energia-kisülések sorozatát produkáló Dárda, de még inkább a pusztító erejű Tűzlabda már valóban alkalmasak a Trallokok leküzdésre. Védelmül a Személyi Pajzs (Personal Shield) varázstárgy kínálkozik, amely szinte valamennyi ellenünk intézett támadás erejét csillapítja. Végezetül a Gyógyítás (Heal) ter'angreal is említést érdemel, amely 10, előzetesen elveszett életerő pontunkat pótolja azonnali gyorsasággal. Az egyébként teljesen lineáris pályán számos varázstárgyra lelhetünk a Trallokok által leméaszárolt Tinker karaván maradványi között.

II. THE STREETS OF SHADAR LOGOTH

Nem látván más kiutat, a kétségbeesett bérgyilkos Shadar Logoth-ba, az ezredévekkel korábban a Sötét Úr által elpusztított, immáron hosszú ideje lakatlan városba menekül. Eleyna a főkapunál kerül szembe a Vérebbel, aki azonban egy váratlan Tűzlabda varázslat és a nyomában járó épületomlás következtében sikeresen egérutat nyer. Egyetlen lehetőség marad: követni a bérgyilkost az egykoron Aridholként ismert város elátkozott utcáira, amelyeket titokzatos és gonosz entitás ural. Már Mashadar leggyengébb szolgái, a hatalma által megrontott Kegyencek (Minion) is halálos fenyegetést jelentenek, hiszen a folytonosan árnyékban rejtőző szörnyetegek a legváratlanabb pillanatokban (és persze, ha csak tehetik, hátulról) vetik rá magukat áldozataikra. Ennél is veszélyesebb azonban a Shadar Logoth-ban fészkelő gonosz ködszerű megjelenési formája, amely prédájára indaszerűen rátekeredve fokozatosan elszívja annak életerejét.

Szerencse a szerencsétlenségben, hogy az ősi település romjai számos, a külvilág által végleg elveszettnek hitt ter'angrealt rejtenek. A támadó varázslatok közül



Így nézett ki az első verziók egyike, ...

különösen nagy hasznát vehetjük a Kutásznak (Seeker), amely aktiválását követően egyre gyorsuló sebességgel üldözi célpontját egészen a becsapódásig. A rövid időre a varázsló élethű mását létrehozó Személyi Illúzió (Personal Illusion) a fokozottan mágiaérzékeny teremtmények, így tehát a Mashadar megtévesztésre is kiválóan alkalmas. Egy alkalommal szükségünk lesz továbbá a Helyzetváltoztatás (Shift) ter'angreal használatára is: a varázstárgyat mindjárt a megtalálási helyén, az utunkat elzáró rács leküzdése végett kell aktiválni. Miután ezen az akadályon is átjutottunk, nehézséget már csak a soron következő erkélyről az ellentétes oldalra való átjutás okozhat, ám a látszólag leküzdhetetlen távolság is legyőzhető, ha a szomszédos ház alapzatának szánt tűzlabdával drasztikusan csökkentjük a magasságkülönbséget.

III. THE BOWELS OF SHADAR LOGOTH

Létezik-e rosszabb hely Shadar Logoth kísértetek járta utcáinál? A válasz furcsamód igenlő, s ezt Eleyna, miután a Véreb másodszor is kicsúszik kezei közül, csakhamar a saját bőrén kénytelen megtapasztalni. Rövid összecsapásukat követően a bérgyilkost elnyeli a robbanások hatására meghasadó föld, így főhősnőnk kényszerű utazást tesz a város földalatti bélrendszerébe, amely ha lehet, még lidércesebb élményekkel várja az óvatlan betolakodókat.

A csatornarendszert természetesen változó magasságú víz borítja, így e pályán valószínűleg a huzamosabb víz alatti tartózkodást lehetővé tevő Vízpajzs (Water Shield) bizonyul majd a leghasznosabb ter'angrealnak. Továbbá három új, offenzív jellegű varázstárgy is feltűnik: a Villámlánc (Chain Lightning) elsősorban a közelharcban nyújthat segítséget, míg a Rothasztás (Decay) inkább az ellenfél életerejének és mágiájának elszívásában jeleskedik. Végezetül az elsősorban ugyancsak támadásra szolgáló Villa (Fork) esetleges sebesülésünk esetén kétszeres erejű válaszcsapást mér a reánk kezet emelni merészelő aljas teremtményre.

A Helycsere (Swap Places) ter'angrealt már röviddel megtalálását követően fel kell használnunk; a csapóajtókkal elzárt kamrákat tartalmazó teremben ti. csak az egyik rácsozat túloldalán feltűnő Kegyenccel való helycsere után tudunk továbbhaladni. Hasonlóképp a víztározóból való kijutás módjának megtalálása sem igényel különösebb szellemi erőfeszítést: miután a medence egyik oldalán található karokat aktiváltuk, a zsilipkapu peremén való átegyensúlyozás után cselekedjük ezt a másik oldalon is, majd a megemelkedett vízszintet kihasználva villámgyorsan ússzunk ki a helyiségből.

A pálya legvégén fellelhető SzellemPajzs (Spirit Shield) varázstárgyra ugyancsak fontos szerep vár, hiszen hamarosan Mashadar legfélelmetesebb fizikai megfelelőjével, a Sokasággal (Legion) kell felvennünk a harcot. A Gonosz áldozatainak testéből összegyúrt óriási szörnyeteg elsősorban az általa kibocsátott, prédára éhes szellemlények révén jelent veszélyt. Amennyiben pedig túlélnénk a Sokasággal való találkozást, a Vérebbel való végső küzdelem még mindig hátravan.

IV. ESCAPE FROM SHADAR LOGOTH

Annak, aki legyőzte a Sokaságot, ugyan miféle kihívást jelentene egy meglehetősen rémült bérgyilkos? A Véreb csakhamar kénytelen belátni a fenti állítás igazát, s végső elkeseredésében cserét ajánl Eleynának: élete megkímélése fejében átadja az elrabolt pecsétet. Főhősnőnk vonakodva bár, de rááll az alkura, s így a kevéssé készséges bérgyilkos felfedi előtte a pecsét rejtekhelyét. A Vérebet végül azonban Eleyna közbeavatkozása nélkül is utoléri jól megérdemelt büntetése: miközben boldogan dagonyázik az általa felfedezett kincseskamra aranykupacaiban, az ezúttal köd formájában megjelenő Mashadar kíméletlenül végez vele. A bérgyilkos pusztulása azonban korántsem jelenti főhősnőnk megpróbáltatásaink végét, hiszen a Shadar Logoth-ból való korántsem könnyű menekülés még hátravan. A kijáratok egyike felé igyekvő Eleyna váratlanul Aes Sedaiokkal és Őrzőkkel találkozik, akik az ő nyomait követve jutottak el az elátkozott romváros utcáira.

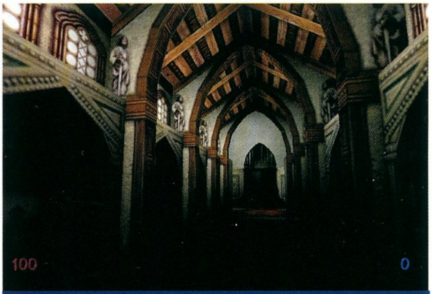
Elhatározzák, hogy egyesült erővel szállnak szembe Mashadar ördögi teremtményeivel, megpróbálva hajnalig visszaverni a támadókat, akik a nap első sugaraira rémülten menekülnek majd.

Ezen a pályán a túlélés az egyetlen feladatunk, ennek megfelelően kizárólag a folyamatos helyzetváltoztatás és az útközben fellelhető ter'angrealok használata vezethet eredményre. A már ismert varázstárgyak mellett mindössze egyetlen újdonság tűnik fel: a Robbanás Védőrúna (Explosive Ward) tulajdonképpen egyfajta mágikus pecsét, amely jelentős sebzéssel "örvendezteti meg" gyanútlanul arra tévelygő ellenfeleinket.

V. SAVING THE WHITE TOWER

A visszaszerzett pecséttel hazafelé igyekvő Eleynát Tar Valon megszokott látványa helyett feldúlt és égő város képe fogadja, a Trallok hordák már a Fehér Torony körül fonják egyre szorosabbra ostromgyűrűjüket. Ráadásul az egység a védők között sem teljes, hiszen a Nővérek egyik csoportja a szükséghelyzet ürügyén kívánja az ellenőrzést átvenni az Amyrlin Trón őrizte pecsét felett. Eleyna az utolsó pillanatban érkezik, hogy megakadályozza a készülődő árulást, ám az időközben már a Fehér Toronyba is betört támadók megsemmisítése még mindig hátra van. Főhősnőnknek ezúttal az Aes Sedaiok szállásául szolgáló épület Könyvtárán és Galériáján keresztül kell a kapcsolódó fiatornyokhoz eljutnia, hogy aztán az Udvarba leereszkedve aktiválhassa a Kapubástya bejáratának zárómechanizmusát. Az így elszigetelt ostromlók aztán már könnyű prédát jelentenek az ellentámadásra induló Nővéreknek és Őrzőiknek.

Természetesen a zabolátlan Trallokok önmagukban képtelenek lettek volna ilyen bonyolult haditerv kivitelezésére, így számítanunk kell az őket kordában tartó Enyészek (Myrdaal) megjelenésre is. Az Enyész kétségkívül egyike a WOT-ban található legkellemetlenebb ellenfeleknek: gyakori helyzetváltoztató varázslataival összezavart célpontját erőteljes támadó mágiájával kísérli megsemmisíteni. A Myrdaal elleni leghatékonyabb védekezést talán a Freeze (Fagyasztás) ter'angreal jelenti: az időlegesen jégbörtönbe zárt Enyészt már néhány jól irányzott Tűzlabda is képes végleg elhallgattatni. Nem véletlenül írtam elhallgattatást, ti. a Myrdaal harc közbeni "Most meghalsz!", illetve "Érezd a Sötét Úr hatalmát!" típusú hangulatos jókívánságaival a játékos idegrendszerét is fokozottan igénybe veszi.



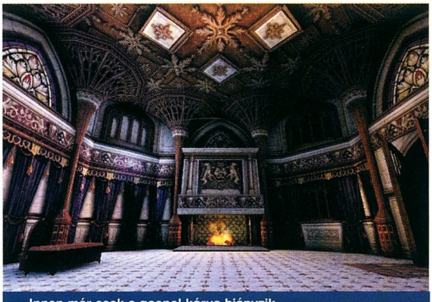
... s ilyen lett a végleges!

A Lebegés (Levitate) varázstárgy is ugyancsak hasznos segítőtársnak bizonyulhat, amellyel a gravitáció béklyóit lerázva bármilyen mélység felett átlavírozhatunk, igaz, mindez csak azonos magasságú pontok között működik, tehát vertikális helyzetváltoztatásra nincs lehetőségünk. A defenzív jellegű ter'angrealok közül feltétlenül szükségünk lesz a Tűzpajzsra (Fire Shield), amely a gyúlékony anyaggal teli raktárban, ahonnan egyedül a kapurács felrobbantásával szabadulhatunk, a túlélés egyedüli eszközét jelentheti. A védővarázslatok terén továbbá az Elválasztás (Sever) is említést érdemel, amely rövid időre egyfajta mágikus kerítést emelve előttünk csaknem minden támadást semlegesít. Végezetül az agresszívabb játékosok valószínűleg örömmel üdvözlik majd a Lélekszakáll (Soul Barb) ter'angreal feltűnését: a varázstárgy fokozott sebzéssel "jutalmazza" az ellenfél esetleges mágiahasználatát.

VI. THE VAULT BENEATH THE WHITE TOWER

A Fehér Toronyba betört ellenség megsemmisítésével Eleyna megpróbáltatásai sajnos korántsem érnek véget. A pecséteket az ostrom zűrzavarától féltő Amyrlin Trón ugyanis az épület alatt húzódó ősrégi labirintusrendszer mélyébe menekült, magával víve az Aes Sedaioknak megmaradt utolsó relikviát is. Mindez meglehetősen kellemetlenül érinti a kilétét időközben felfedő Fekete Ajahot, nem is szólva a halottaiból feltámadt, és váratlanul ismét feltűnő Vérebről, aki haladéktalanul a hiányzó pecsét keresésére indul. Főhősnőnk kénytelen tehát az útvesztő szívébe indulni, hogy a Sötét úr szolgáit megelőzve az Amyrlin Trónt a közelgő veszedelemre figyelmeztesse.

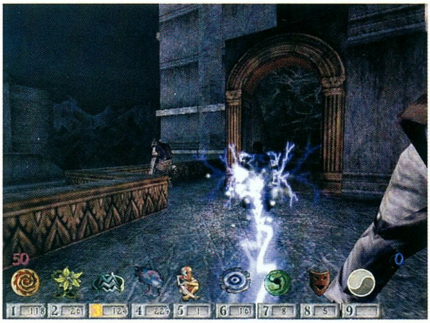
A mágikus csapdákkal teli kazamaták persze számos, a továbbjutást jelentősen megkönnyítő ter'angrealt is őriznek, ami Eleynának lehetőséget nyújt arra, hogy a Fehér Toronyért folytatott küzdelemben kissé megfogyatkozott varázstárgy-arzenálját felfrissítse. Ezek közül is első helyen említendő a Nyomjelző (Tracer) ter'angreal, amely aktiválását követően látványos fényjelenségek kíséretében a legközelebbi pecsét aktuális helyzetét hivatott felfedni. Ugyancsak fontos segítségünkre lehet a Csapdák Érzékelése (Trap Detect) varázslat is: a vermek, lándzsa- és tűzlabdavetők, valamint az egyéb, egészségünkre fokozottan káros védőrúnák jelenlétére szívdobogásunk felgyorsítása mellett egyfajta irányfénnyel is



Innen már csak a gospel kórus hiányzik

figyelmeztet. Az ily módon beazonosított csapdák leküzdésének legfontosabb eszköze a Kibogozás (Unravel) ter'angreal, amely az ellenünk irányuló varázslatok formuláit mintegy visszafejtve rövid időre teljességgel hatástalanítja is azokat. A Tükrözés (Reflect) ter'angreal egyfajta átmenetet képez a támadó és védekező jellegű mágia között: azon túl, hogy elhárítja ellenfeleink offenzív varázslatait, még előzékenyen vissza is küldi azokat a feladóhoz.

A pálya legkellemetlenebb meglepetését egyébként nem is a csapdák és a rövid szellemi erőfeszítést követően viszonylag könnyedén megoldható logikai feladványok jelentik, hanem az utolsó teremben található mágikus tükörből kilépő gonosz hasonmásunk, amellyel csak rémálomba illő küzdelem árán végezhetünk.



VII. THE WAYS

Eleyna sikeresen megtalálja ugyan a Labirintus mélyén rejtőző Amyrlin Trónt, ám nyomában a bosszúszomjas bérgyilkos és a Fekete Ajah is feltűnik. A két meglehetősen rémült Aes Sedainak esélye sincs az ellenállásra, s az Amyrlin Trón csakhamar holtan fekszik a földön. A diadalittas Véreb ugyan megkíméli főhősnőnk életét, ám akadálytalanul távozhat az oly sok szenvedés árán megszerzett pecséttel.

A testileg és lelkileg is összetört Eleyna azonban nem adhatja át magát a jól megérdemelt pihenésnek, mivel a lassan újjászerveződő, ám vezető nélkül maradt Nővérek őt választják az elhunyt Amyrlin Trón örököséül. Az új uralkodó első feladata az eltűnt pecsétek után kutató expedíció megtalálása, amely jó ideje semmiféle életjelt nem adott magáról. Sajnos a küldetés tárgya a bérgyilkos és a Fekete Ajah figyelmét sem kerülte el, így életbevágóan fontosnak bizonyulhat, hogy Eleyna előbb érjen célhoz.

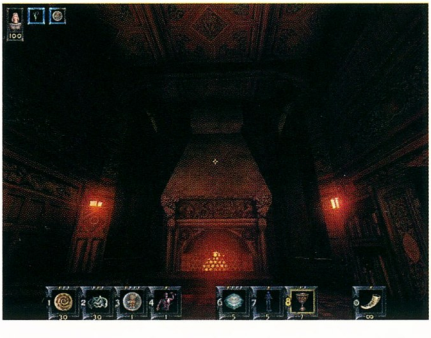
A pecséttel menekülő gonoszok távozásukhoz a Legendák Korában épült különös térhálózatot vették igénybe, amely a Kapuk és az őket összekötő Utak bonyolult együtteséből áll. A rendszer rendkívül gyors helyzetváltoztatást tesz lehetővé, így az ellenfeleit utolérni, sőt megelőzni kívánó újdonsült Amyrlin Trón sem tehet mást, minthogy felhasználja azt. Azonban az egykor biztonságosnak minősülő, napfényjárta Utak napjainkban már korántsem annyira hívogatók: ezt az örök sötétségbe süllyedt világot titokzatos entitás, a Fekete Szélnek is nevezett Machin Shin uralja...

Mivel a Fekete Széllel való találkozás a biztos halállal egyenlő, igyekezzünk a lehető legrövidebb ideig a Kapuk közötti térben tartózkodni. Ne adjuk át magunkat az ősi ter'angrealok gyűjtögetése nyújtotta élvezeteknek, hanem próbáljuk meg a mindenütt jelenlevő útjelzők utasításait követni, természetesen visszafordulva a leszakadt hidakhoz, vagy az éjfekete Semmibe vezető zsákutcákból. A Machin Shin közeledtével azonnal keressünk menedéket, hogy aztán annak elültével folytathassuk előrehaladásunkat. Az Utak révén számos helyre eljuthatunk, többek közt Kapu nyílik egy, a Fertőben (The Blight) található Trallok erődítményre, sőt, Shadar Logothra is. A túlélés az egyik Kapun túli világban sem lesz könnyű, mielőbbi elhalálozásunkról ti. a többméteres dárdákat hajigáló Trallok klánfőnök és az újabb, előbbinél is hatalmasabb Sokaság hivatott gondoskodni. A pálya végén pedig már "csak" néhány, a Fekete Ajahhoz tartozó Nővért és kíséretüket kell leküzdenünk ahhoz, hogy végre ismét a napfény melegét érezhessük arcunkon.

VIII. THE EXCAVATION

A Kapuból kilépő Eleyna a várt baráti fogadtatás helyett csak elhagyatott és szétdúlt tábort talál, a hátrahagyott nyomok tanúsága szerint társait a Fény Gyermekei elnevezésű lovagrend hurcolta fogságba. Habár fő céljuk névleg a Sötét Úr elleni háborúság, az öltözékük nyomán Fehérköpenyeseknek is nevezett Gyermekek valójában minden mágiahasználóban halálos ellenséget látnak, így természetesen a gyűlölt Aes Sedaiokra sem haboztak lecsapni. Nővérei megmentésére igyekvő főhősnőnk útját ennek megfelelően elsősorban Fehérköpenyes Harcosok (Whitecloak Soldier) és Íjászok (Archers) próbálják majd elállni. Előbbiek mágia-ellenálló pajzsukkal ügyesen védekezve, a közelharcot erőltetve kardjukkal igyekeznek halálos sebet ejteni testünkön, míg utóbbiak rendkívüli precizitással nyilaikat küldik gyors egymásutánban irányunkba.

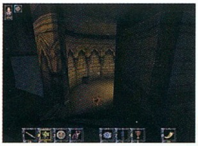
Az emberi gonoszságon túl Eleynának a természet erőivel is meg kell küzdenie: a látszólag feneketlen szakadékokat összekötő függőhidakon akár egyetlen erősebb léglökés is elegendő lehet a lezuhanáshoz. Ezt kiküszöbölendő, a megfelelő helyeken használjuk a Légpajzs (Air Shield) ter'angrealt, hiszen így már csak a leszakadó szerkezeti elemektől lesz félnivalónk. A Gyermekek erődjébe történő bejutás nem mindennapi eszközöket igényel majd. Először néhány okvetetlenkedő Harcoson és Íjászon túljutva birtokunkba kell vennünk a várfalat uraló őrtornyot,

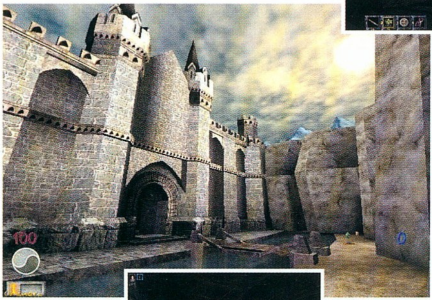


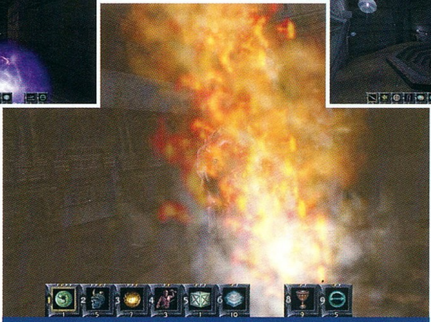
majd egy jól irányzott varázslattal meg kell szólaltatnunk a belső vár egyik erkélyén található gongot. Ezek után már nincs is más dolgunk, mint hogy használjuk az előzőleg egy eldugott zugban talált Helycsere ter'angrealt a zajra összesereglő Fehérköpenyesek egyikén, s máris a szomszédos épületben találjuk magunkat...

IX. THE FORTRESS OF THE LIGHT

A Fény Erődjének a hely nevéhez képest méltatlanul sötét







Archív felvétel a pompeii katasztrófáról.

folyosóit járva Eleyna váratlanul őt kereső Gyermekekkel kerül szembe, s mielőtt bármit is tehetne, testét Fagyasztás varázslat béklyózza meg. Mágiahasználó Fehérköpenyesek? – a gondolat túl abszurd ahhoz, mintsem hogy igaz lehessen. Ám mégis, Sephraemnek, a Gyermekek vezetőjének kezéből igazi ter'angreal irányul főhősnőnkre, ráadásul gazdája láthatóan egyáltalán nem idegenkedik használatától. A társaihoz hasonlóan fogságra vetett Eleyna csakhamar fényt derít a különös jelenség okára: mint cellatársától, Ceristtől megtudja, a Fehérköpenyesek embertelen kínzásokkal csikarták ki Nővéreiből a varázstárgyak titkát. Az ereje végén járó Cerist utolsó, önfeláldozó tettével lehetővé teszi a menekülést az Amyrlin Trón számára, s az érte érkező őröket magával rántja a pusztulásba.

A túlélőkről Eleynának csak annyit sikerült megtudnia, hogy a közeli Kapu irányába menekültek, kézenfekvőnek tűnik tehát, hogy megpróbálja követni őket. Sajnos főhősnőnk varázstárgyai előzőleg a Gyermekek prédájává váltak, így az erődítményrend mélyéből való kijutás korántsem ígérkezik könnyű feladatnak. Első lépésként tanácsolható, hogy a halott őrtől megszerzett kulccsal valamennyi szomszédos helyiséget kutassunk át ter'angrealok után. Később, a trónteremből nyíló titkos helyiségét meglelve varázstárgy gondjaink egy csapásra megoldódnak, sőt, három újabb ter'angrealt is üdvözölhetünk arzenálunkban. A Fénygömb (Light Sphere) nevéhez méltóan a legsötétebb zugokat is képes bevilágítani, ráadásul működése nincs időkorláthoz kötve. Ezzel szemben a Pokoltűz (Balefire) varázstárgy igencsak korlátozott készletekben áll rendelkezésünkre, igaz, mindez érthetőnek tűnik annak fényében, hogy egyetlen energia-kisüléssel képes bármelyik ellenfelünket a lét határain kívülre tessékelni. Az ellenfelek leküzdhetetlennek látszó tömegein való átjutást az Álca (Disguise) ter'angreal hivatott megkönnyíteni, amelynek segítségével rövid időre hozzánk legközelebbi ellenfelünk alakját vehetjük fel.

A fent említett Pokoltűz impresszív hatását egyébként mindjárt érdemes is megtapasztaltatni a pálya végén minket váró, magát szerényen csak "Az Igazság Kezének" tituláló Fehérköpenyes Vallatóval (Whitecloak Questioner), akinek így csak rémült sikolyra marad ideje.

X. THE FORTRESS OF THE FORSAKEN

A Fény Erődjéből menekülő Eleyna alig néhány pillanattal korábban érkezik a Kapuhoz, mint az őt üldöző Gyermekek, ám ez a csekélyke előny is elegendőnek bizonyul ahhoz, hogy főhősnőnk szó szerint ködde váljon. Az Út azonban korántsem a várt biztonságba vezet, végállomása ti. a Fertő határán emelkedő Ködhegység (Mountains of the Mist), pontosabban Ishamael, a Kitaszított Erődje. Ha az expedíció túlélői ebbe az irányba menekültek, a Fehérköpenyesek kínzókamráinál is rosszabb sors várt rájuk. Az Amyrlin Trónként Nővéreiért felelősséget vállalt Eleyna azonban ebben a kilátástalan helyzetben sem adja fel a reményt: szívét megacélozva határozott léptekkel indul barlang száján keresztül kirajzolódó, vigasztalan táj felé...

Mint ahogy az elvárható a Sötét Úr leghatalmasabb szolgájától, a velejéig gonosz Ishamaelt hasonlóképp gonosz teremtmények veszik körül, ennek megfelelően a Trallokok, Myrdaalok és Fekete Ajah Nővérek feltűnése egyáltalán nem számít különleges eseménynek ezen a vidéken. Nyomorúságunkat mintegy betetőzi a minden eddigi galádságot felülmúló pályatervezés: víz alatti kapcsolók aktiválása és féllépésnyi szélességű mellvédeken való egyensúlyozás éppúgy repertoárunk részét képezi, mint a váratlanul megjelenő, mintegy 6 méter magas Trallok klánfőnőkkel való küzdelem. Minderre a koronát az erődítmény szívében található rotunda és a belőle nyíló hat oldalszárny teszi fel, amelyek mindegyikét (!) be kell járnunk, míg eljuthatunk fogságba esett társainkhoz.

XI. THE DUNGEONS OF THE FORSAKEN

A Kitaszított Erődje kazamatáinak mélyén Eleyna végre rálel az elveszettnek hitt expedícióra, vagy legalábbis arra, ami megmaradt belőle... Megkínzott, a végsőkig elcsigázott, sebesült vagy haldokló Aes Sedaiok és Őrzők: ez minden, amire főhősnőnk számíthat a nyomában lihegő ördögi hordák elleni küzdelemben. Bár csak minimális esélyük van a győzelemre, a szabadulásért immáron bármire képes Nővérek Eleyna vezetésével felveszik a harcot az egyre erősebb hullámokban érkező támadókkal.

Az eddigiektől eltérően e pálya megnyerése egyfajta előzetes stratégiai tervezést is megkíván a játékostól. A győzelem ugyanis elérhetetlen pusztán Eleyna személyére és amúgy is megfogyatkozott ter'angrealjaira építve, a kulcsot inkább a környezeti viszonyok megfelelő kihasználása jelentheti. Az előzőekben már említett rotunda átjáróinak lezárásával ti. a támadóknak mindössze egyetlen útja marad a börtönök elérésre, márpedig ha ezt a szakaszt megfelelő sűrűséggel borítjuk be Robbanás Védőrúnákkal, a Trallokok meglehetősen megfogyatkozva érnek majd célhoz. És akkor még nem is beszéltünk az olyan lehetőségekről, mint a Forgószéllel a pályán található savas medencék felé repített, s ott elengedett Myrdaalok, vagy a Földlöket varázslattal megkínált, kis helyen összetorlódott Fekete Ajah Nővérek…

Jóképű barátunk visszatért a nyaralásból.

XII. THE INNER SANCTUM

Alig hihető módon a helytállás csodálatos példáját nyújtó Aes Sedaiok és Őrzők a támadók valamennyi próbálkozását visszaverik. Mialatt a Myrdaalok őrjöngve próbálják ismételten felszítani a Trallokok történelmi mélypontra süllyedt harci vágyát, az expedíció túlélői a Kapun keresztül senkitől sem zavartatva távoznak. Egyvalaki azonban nem tart velük: Eleyna akár az Ishamaellel való küzdelmet is vállalja, ha így végleg biztonságban tudhatja az Amyrlin Trón misztikus örökségét.

A fenyegető árnyékok ülte, csapdákkal teli Belső Szentély a végsőkig igénybe veszi főhősnőnk valamennyi eddig megszerzett képességét. Az erőfeszítés azonban végül is elnyeri méltó jutalmát, hiszen Eleyna nemcsak a Fehér Toronyból elrabolt pecsétre bukkan rá, hanem olyan ősi rituálé szövegére is rálel, amely mind a négy relikvia jelenléte esetén képes megerősíteni vagy meggyengíteni a Hazugságok Atyját fogva tartó mágikus bilincseket. A tudás megszerzéséhez persze mindig göröngyös út vezet, s nincs ez másképp ebben az esetben sem: a Sötét úr minden fajú és nemű teremtményeinek felbukkanásán túl a már megszokott ter'angrealokkal (Helyzetváltoztatás, Helycsere, különböző pajzsok) megoldható logikai feladványok is visszaköszönnek majd. A Belső Szentély udvarán pedig maga a Fekete Ajah vár minket, akit csak grandiózus varázslatpárbajt követően késztethetünk idő előtti elhalálozásra.

XIII. GATHERING THE SEALS

A küldetését szinte már bevégző Eleynára az utolsó pillanatban sújt le a végzet: Ishamael meglepetésszerűen és teljes hatalmával csap le a távozni készülő Amyrlin Trónra. Teljességgel kilátástalan helyzetbe került főhősnőnk azonban váratlan segítséget kap a Kitaszítottat addig hűségesen szolgáló Vérebtől, aki ügyes húzással ideiglenesen megfosztja gazdáját varázserejétől. Persze a bérgyilkost korántsem a későn feltámadt emberbaráti szeretet mozgatja, sokkal inkább az őt Shadar Logoth-ban megfertőző Mashadar, akinek szintén megvannak a pecsétekkel kapcsolatos sajátos szándékai. A Véreb mindenestre futni hagyja Eleynát, majd az erőtlenül vergődő Ishamael ellen fordul, aki azonban egy titkos átjárón keresztül egérutat nyer.

A Fehér Toronyba hazatérő Amyrlin Trónnak természetesen egyáltalán nincs szándékában idő előtt feladni a küzdelmet: személyes készleteiből felfrissítve ter'angreal arzenálját elindul, hogy mind a négy pecsétet megszerezve megmentse a világot a fenyegető pusztulástól. Ehhez "mindössze" az ördögi Mashadart, Ishamaelt, a Kitaszítottak leghatalmasabbikát, Sephraemet, a Fény Gyermekeinek vezérét és persze szolgálóik végtelen sokaságát kell legyőznie. Amennyiben ez bárkinek is sikerülne, jutalomképpen tanúja lehet Eleyna és a Véreb közötti végső összecsapásnak, melynek végeztével a győztes Aes Sedai a rituálét végrehajtva megerősíti a Shai'tan börtönét lezáró mágikus erőket. Ám jól tudjuk, hogy ezáltal a világ mindössze csekély haladékot nyert, hiszen az eljövendő, próféciák megjövendölte korban a Sötét Úr láncait lerázva ismét fizikai formát ölt. Azonban ez a csekélyke idő is elegendő arra, hogy az újjászülető Sárkány felkészüljön a küzdelemre – pontosan úgy, mint valamikor réges-régen, abban a távoli időben, amelyet az utókor a Legendák Koraként ismer…

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.gtgames.com/games/
www.legendent.com
www.worldofdreams.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P200, 32MB RAM, 120 MB HDD, D3D, 3DFX

90

NATIONS: FIGHTER COMMAND

StartBox

Fejlesztő: Psygnosis
Kiadó: Psygnosis
Web: www.nations-game.com

A Psygnosis szimulátorának tavaly tavasszal kellett volna megjelennie, de a program jó fél évet késett. Mindenesetre megérte a várakozást, mert a Fighter Command hihetetlenül jó játékká érett.

Az első, ami szokatlan volt, az az összesen 580 MB hely, amelyet a Nations kisajátított magának (maga a program is csak egyetlen CD-t tölt meg). Ebből egyenesen következik az is, hogy még intrót sem találunk az indításkor. Így viszont nagyon gyorsan belecsöppenünk a jóba. Gyors controlbeállítások, mert alaphelyzetben az analóg bot, gázkar és pedál nem működik. Még arra érdemes figyelni, hogy a tűzgombokat is definiáljátok, mert különben a bot nem lesz „éles".

Miután bevetésre készen álltok a géppel együtt, már csak azt kell eldönteni, hogy gyakoroltok-e egy keveset, vagy egyből belekezdtek valamelyik hadjáratba.

Az alapok (le- és felszállás stb.) nem jelenthetnek senkinek sem kihívást, ha repült már valamilyen szimulátorral, ezért nem is érdemes különösebben ezzel tölteni az időt. Ami lábjegyzetként mégis idekívánkozik, hogy a különböző típusok műszereinek elrendezéseit érdemes megnézni, mert nem igazán egyértelmű, hogy mi mit mutat. Márpedig egy-két dolog kritikus lesz a harcok során. Nekem két ilyen jellegű nehézségem támadt. Az első a fékszárnyak helyzete volt. Ugyanis néhány bevetés során egyperces ülőkészültségből kellett felszállni, de nem volt egyértelmű, hogy a fékszárny kint volt-e már (valamilyen érthetetlen okból a grafikusok nem rajzolták meg a kormányfelületek mozgását). Mivel a gépek (főleg a 109-es) az istennek sem akartak felszállósebességre gyorsulni (elemelkedni pedig végképp nem) kétségbeesett kapcsolgatásba kezdtem.

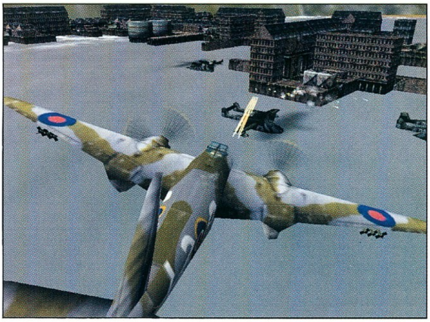
Felváltva használtam a fékszárnymozgatást és a fékeket, aminek az lett az eredménye, hogy a nekifutást a pályavégi roncstemetőben fejeztem be. Két megoldás volt. Először hagytam a fékszárnyakat, mert a beton azok nélkül is elég a felszálláshoz, azután rájöttem (még nem eldöntött, hogy ez érdem volt-e vagy szánni való), hogy a cél érdekében a féket is és a fékszárnyakat is ki kell engedni. Tudom, döbbenetes olvasni, hogy valakinek ez is gondot jelenthet, de mindenki megérti majd, aki hozzám hasonlóan a földön gokartozza végig a szövetségesek bombatámadását.

A másik kínlódás akkor következik, amikor valaki az Me-163-mal kezd repülni. Ahogy az Tobak „Cica" könyvéből is kiderül, a típus „Nur für zwanzig minuten fliegen!" mennyiségű üzemanyagot visz, amely még ennél is kevesebb időre elég, ha nekitámaszkodunk a gázkarnak. Éppen e kis gép esetében az üzemanyagmennyiség-mérő fokozott figyelmet érdemel.

A kitérő után vissza a gyakorló küldetésekhez. Egy tucat különböző bevetésen próbálhatjuk ki, hogy van-e esélyünk megérni a háború végét. Ebből a részből a felszíni célok támadását érdemes alaposan begyakorolni, mert erre az időszakra a „smart" fegyverek nem voltak jellemzők, és a lőszerjavadalmazás meglehetősen korlátozott volt. A légi harcokkal nemigen lesz gond, bár a korai típusok fordulékonysága és motorteljesítménye hagy majd néhány ősz hajszálat a fejünkön.

Aki eddig eljutott, az válaszúthoz érkezik, mert a címben szereplő Nationshöz híven a három „nagy" (az oroszokat leszámítva) felségjele közül kell választanunk, és megpróbálnunk győzelemre vinni az adott légierőt.

Én valamilyen megmagyarázhatatlan okból a Királyi Légierőt választottam, pedig sem az angolok affektálását, sem a brit típusokat ki nem állhatom. Mindenesetre bevágtam magam egy Hurricane fülkéjébe, és elkezdtem megkeseríteni a Luftwaffe személyzetek életét. A gép igazi bája számomra a végtelennek tűnő lőszermennyiség volt a Typhoonhoz vagy a Spitfire-höz képest. Egyébként elkeserítően rosszul gyorsult, és alig akart emelkedni. Hála az égnek hamar átnyergelhettem a Spit 2050 LE-jére, ami megoldotta a fenti nehézségeket. A kabin pereme alá festett fekete keresztek szépen gyarapodtak is a csatorna felett vívott harcok nyomán, amikor valamelyik nagyfejű úgy gondolta a parancsnokságon, hogy Typhoon átképzésre küldenek. Ha a gép eredeti tulajdonságait sikerült valamelyest hűen ábrázolni, akkor biztosan kijelenthetem, hogy a RAF történelmének legnagyobb



veszteségeit valószínűleg nem a németek, hanem a Typhoon okozta. A típus olyan lomha és rosszindulatú, mint a gyomorrontásos elefánt. A nehezen összeimádkozott sebességet pillanatok alatt eldobja, és kis magasságon már nem is tér magához. Az pedig, hogy 109-esek ellen vetették be őket, egyenesen röhejes volt (úgy láttam a Messerscmitteket, mint vezetőbíró a teniszlabdát). Jótanácsként csak annyit, hogy ne spóroljatok a lőszerrel, ha lőhelyzetbe kerültök, mert a következő alkalom sokáig várat magára, arról nem is szólva, hogy a jóval gyorsabb német gépek előszeretettel tarolnak le bennünket az égről (talán a világtalan pilóták bevetése volt a Luftwaffe korai csodafegyvere).

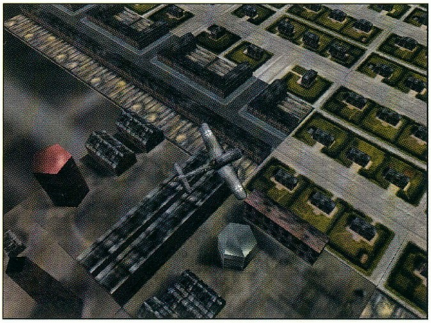
Aki túléli a hawker szörnyeteg repülőjét, az megkapja a Mosquitót, és mehet földi célok ellen, ami igazi türelemjáték lesz, mert sajnos ezen a téren a Nations sem remekel. Ugyanis a különböző járművek akkor kezdenek kivehetővé válni, amikor betörik a dekket (és akkor is csak a roncseltakarítók veszik ki). Még a vasúti szerelvény sem nagyobb, mint az összeaszott medvecukor. Ezért nagyon kell figyelni a rácsapásokkal. Velem megtörtént, hogy rárepülés közben próbáltam lábbal célon tartani a gép orrát. Mire észbekaptam, és kezdtem tépni a botot, a gép kikoppant oldalkormánnyal tenyerelt le a földre. Ez volt egyébként az egyetlen küldetés (két vasúti szerelvényt és egy 109-es köteléket kell leszedni Mosquitóval), amikor nem jelölték be az összes célpontot a térképen. A Messerschmittekhez az északkeleti vasutat/utat kell követni a második célponttól, mert semmi nem utal a helyükre.

Végül két küldetés híján nem fejeztem be az angolokkal a háborút, mert a program kilépett néha-néha repülés közben, és már nem volt kedvem újra kezdeni a meglehetősen hosszú, utolsó előtti küldetést. Erről jut eszembe, a játék kevés hibái között kell megjegyezni, hogy egy-két bevetés során indokolatlanul hosszú üres szakaszokat kell végigrepülni, pedig a szimulátor általában „instant action" jellegű. Persze, aki szereti a kötelékrepülést, az elszórakozhat azzal, hogy befűzi a szárnyvéget valamelyik bombázó vagy vadászgép mellé. A játék gázkezelése és általában a repülési modelljei fantasztikusak. Kis gyakorlattal centikre lehet repülni a másik géptől. Van is olyan küldetés, amely a híres V-1 vadászatot teszi lehetővé. Aki eléggé felkészültnek érzi magát, az próbálja meg szárnyvéggel megbillenteni a szárnyasbombát, hogy az még London előtt lezuhanjon. Akinek ez még túl sok, az csak amolyan Indiana Jones-osan lője le a V-1-et.

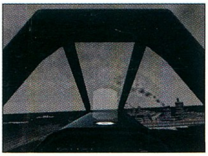
Nagyjából ennyit a RAF-ról. Nekem most sem került közelebb a szívemhez, és a gyönyörű Me-110-seket sem volt igazán kedvem lelövöldözni, de érdemes ezt a részt is végigjátszani, mert akad egy-két kuriózum, amely a másik két hadjáratban nem fordul elő.

Az angolok után kisebb vargabetű következett az USAAF felé, de egy hosszú lélegzetvételű tengeri felderítő-repülés megakasztotta Sziciliánál az amerikai hadjáratot, így legnagyobb sajnálatomra éppen a P-51-ről nem tudok semmit mondani. Aki a jenki technikát kedveli, az a Tomahawk és a Mustang mellett még a Thunderbolttal és a Lightninggal repülhet majd.

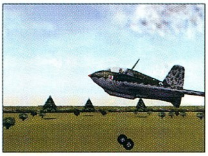
Amit viszont egészében tudok bemutatni, az a Luftwaffe harca az Adler Tagtól az összeomlásig. Az első bevetések kivételével nem kell kísérő feladatot ellátnunk, ami az X-Wing sorozaton felnőtt nemzedék számára mindjárt megnyugtatóan hangzik majd. Igaz, itt némi hozzáértéssel és még több fegyelmezettséggel igen könnyen megvédhetjük a ránk bízott bombázókat. Mindenki



hamar rájön, hogy fedezetként repülni felelősséget jelent, és nem lehet úgy repkedni, mintha a század szabad vadászaton volna. Nagyon hamar messzire kerülhetünk a köteléktől, ha elkezdünk makacsul forgolódni valamelyik RAF gép körül. Ráadásul első ellenfeleink Hurricane-ek lesznek, amelyek remek taktikai érzékről tesznek tanúbizonyságot. Kedvenc harcmodoruk, hogy hirtelen, váltott fordulókkal és meredek, egészen földközeli (néha földig tartó) zuhanásokkal csalják el a kísérővadászokat a bombázóktól. Ráadásul a festésük nagyon beleolvad a háttérbe, ezért érdemes még magasan megcsípni őket, vagy új célpontra váltani, ha zuhanni kezdenek. Amit szintén fontos megemlíteni: valamiért a Hurricane-ek sokszor szembefordulnak velünk, és neki is repülnek a gépünknek, ezért kerülni kell az ilyen helyzeteket. Ez az időszak azonban hamar véget ér, és Észak-Afrikában találjuk magunkat egy rövid intermezzo erejéig.



Számomra ez a rész volt a legnagyobb csalódás, mert a Me-109G-k olyan enerváltan mozogtak, mint a szünidei diákok, ha a közértbe kell menniük vagy a szemetet levinniük. A P-40-eseket még teljes gázon is csak rövid ideig tudták követni. Így maguk a légiharcok is csak hosszú eseménytelen üldözésekből és egy-egy rövid sorozatból álltak. Ezután végre visszatérhetünk az európai bázisokra, hogy a III. Birodalom nyakán szoruló hurkon lazítsunk, amíg csak tudunk. Ehhez természetesen megkapjuk a megfelelő felszerelést is egy Focke Wulf 190-es képében (valamelyik ismerősöm nemrég beszélgetett az egyik brit veteránnal, aki elmondta, hogy a Focke Wulffal szemben kizárólag a fejvesztett menekülés taktikáját alkalmazták a gyakorlatban). Ha idáig adódtak volna nehézségek a küzdelmek során, akkor azok hirtelen eltűnnek majd a múlt ködében. A 190-es nagyon jól emelkedik, gyors és nagy tűzerejű repülő. Az ellenséges vadászgépek nem egyenrangú ellenfelek. Az egyetlen, amire figyelni kell, hogy a bombázók zárt kötelékben, meglehetősen nagy „géppuska lőszer/légköbméter” értéket tudnak produkálni, ami jelentős anyagfolytonossági hiányt hozhat létre a gépünkön. Ezzel együtt is, nekem összesen két alkalommal fordult elő, hogy ellőtték a csűrőmet. A gép ugyan levegőben maradt, de a fordulóképességét elvesztette, és tehetetlenül kellett



néznem, ahogyan a B-25-ösök elhúznak a céljuk felé. Egyszóval, a zárt köteléket előbb érdemes több rácsapással és a kísérők segítségével szétzilálni, amúgy pedig a szélen repülő bombázókat kilőni.

Az események nagyjából a fent leírtak alapján zajlanak a későbbiekben is, csak a repült géptípusok változnak időről-időre. Az egyik ilyen típuscsere alkalmával kerül alánk a Me-163 Komet is, amely biztosan mindenkit meglep majd. Ha mással nem, akkor azzal, hogy a hajtóműve a felszállás után nem sokkal leáll, mert a nafta elfogy. Emiatt a Komet esetében nagyon kell figyelni az üzemanyagra. A másik dolog a sebesség. Az első rácsapás során mindenki durván túlcsúszik majd a B-17-eseken. Másodszorra megpróbálja majd lassan közelebb lopni magát a bombázókhoz. Akkor pedig lelövik. Harmadszorra már a gyümölcsözőbb taktikával próbálkozik majd. Távolról kiszemeli valamelyik bombázót magának, rágyorsít, és közeledve hosszú sorozatot ereszt a célpontba. Összesen két ilyen küldetésen kell részt vennünk, és egy vagy két bombázó lelövése is elég a sikerhez.

A végére maradt a nagyágyú, a Me-262. Nagyszerű gép (legalábbis a játékban – a hajtóművei a valóságban meglehetősen sok gondot okoztak, hirtelen gyorsításkor kigyulladtak, lassításkor pedig leálltak). A Luftwaffe azonban, Hitler hozzá nem értése miatt és a szövetségesek legnagyobb szerencséjére, túl későn jutott hozzá, így számunkra is csak a szép búcsú válik lehetségessé a típus segítségével. Igaz, ez egyáltalán nem vigasztalja azt a közel negyven Spitfire és Mustang pilótát, akiket a kedvenc bevetésemen lőhetünk le. A taktika ez úttal is egyszerű. A 262-es hatalmas tolóerő-tartalékát felhasználva könnyedén utolérhetjük a légcsavaros vadászokat, és egyetlen nagyon rövid sorozattal elintézhetjük őket (a pilótáik legtöbbször az első találat után kiugranak).

A Psygnosis szemszögéből nézve az európai légi háború nagyjából ennyi. A hadjárat végén még megnézhetjük a harcok során kiérdemelt kitüntetéseinket, és kapunk obsitot az elért rangunkkal (én őrnagyig avanzsáltam).

Az elmondottakból kitűnhetett, hogy a játék felépítése nem túl bonyolult, és a játékmenet is meglehetősen kötött. Ennek ellenére a hangulattal nem lesz semmi gond. Az eredeti filmfelvételek segítenek a ráhangolódásban (a Luftwaffe hadjáratban természetesen német alámondással láthatók), a légi harc jelenetek pedig magukért beszélnek majd. A vadászgépek eszement jó manőverekkel próbálkoznak majd, amelyeket némi tapasztalattal lekövetve igazi ászoknak érezhetjük magunkat. A bombázok nem kevésbé impozáns, ám annál kevésbé valósághű műrepüléssel szoktak menekülni, de nem teszik olyan sűrűn, hogy az igazán zavaró legyen.

A grafika szép. Legalábbis, ami az eget, a repülőket és a harcokkal kapcsolatos képeket jelenti (a többire pedig egy-egy hosszabb bevetés kivételével nem is figyeltem). Az egyetlen, ami zavart, hogy a küldetéseket minden alkalommal átlagosan háromszor kellett elindítani, mert a program az első két próbálkozás során hibaüzenettel tért vissza. A teszt summája mégis vitathatatlanul az, hogy a játék kötelező alapmű.

Boy

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.psygnosis.co.uk
www.combatsim.com/natn-in2.htm
www.fourthfightergroup.com
www.avsim.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

92

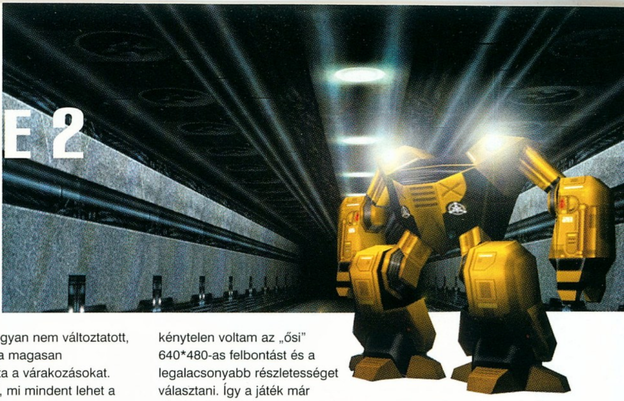
P166, 32MB RAM, 70 MB HDD, D3D, 3DFX

számítógép fn Műsz

1. Hosszú számítási műveletek gyors elvégzésére, adatok tömegének feldolgozására való, mozgó alkatrészek nélküli, elektronikus berendezés.

2. Azon szerkezet mely nélkül lehetetlen volna megtekinteni a PC GURU ONLINE oldalait... :)

BATTLEZONE 2



StartBox

Fejlesztő: Pandemic Studios
Kiadó: Activision
Web: www.battlezone2.com

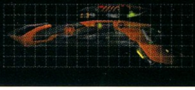
Két évvel ezelőtt a Pandemic Studio igen merész lépésre szánta el magát. Vették a két legnépszerűbb játékstílust (akció és stratégia), s összegyúrták. A siker nem is maradt el, a Battlezone első része azonnal népszerű lett. Aztán - ahogy az lenni szokott - jöttek a klónok (Uprising 1-2), de az eredeti hangulatát egyiknek sem sikerül túlszárnyalnia. Egy évvel ezelőtt aztán megjelentek az első képek a folytatásról, s mindenkinek leesett az álla. A fejlesztőcsapat a lényegen ugyan nem változtatott, de a grafika magasan túlszárnyalta a várakozásokat. Elképesztő, mi mindent lehet a képernyőre varázsolni, ám ennek az ára, vagyis a gépigénye bizony igen magas. A tesztgép a hagyományos Celeron 300A, Creative TNT és 128 MB RAM volt. Tudtam jól, hogy az idő kicsit elszállt e konfiguráció felett, ezért szerényen közepesre vettem a grafikai részletességet 800*600-as felbontás mellett. Az első pofont akkor kaptam, amikor a frame rate annyira leesett, hogy már a játszhatatlanság határát súrolta. Tovább csökkentettem az igényeimet, de még mindig nem sikerült elérnem azt, hogy az akció rész folyamatos legyen. Végül kénytelen voltam az „ősi” 640*480-as felbontást és a legalacsonyabb részletességet választani. Így a játék már játszhatóvá vált, de tudtam jól, hogy nem az igazi. Főként az bosszant, hogy látom a szerkesztőségben a Quake Arena deathmatch partikat, s azok bizony nagyságrendekkel szebb grafikát produkálnak még a 8MB-os I740-es videokártyán is. A grafikai beállítások között a Pentium III-as optimalizáció is feltűnik, de ezt azért enyhe túlzásnak tartom. Nem tudom megállni, hogy ne kritizáljam az animációk minőségét, hiszen valami botrányosan gyengére sikeredett. Kis túlzással azt is mondhatom, hogy maga a játék jobban néz ki, mint az átvezető animációk. Ez bizony nagy szégyen, Pandemic!

Az „erőműigény” ellenére azonban a Battlezone 2 meglepően jó játék lett. Hosszú (közel 30 küldetés), igényes, fordulatokkal teli. A készítőknek váratlan csavarással sikerült megoldaniuk, hogy a mindkét oldalt megismerjük. Zöldfülűként csatlakozunk a földi erőkhöz, melyek az idegen jelenlétet kívánják megszüntetni a Naprendszerben. Mindkét technológia a bio-metálra épül, ennek begyűjtése lesz az elsődleges feladatunk a játék során. Ahogy a történetben előre haladunk, kiderül, hogy a hadjárat az idegenek ellen (scionok) nem igazságos. Ők mindössze új lakhelyet szerettek volna maguknak a titokzatos tizedik bolygó lakhatóvá tételével. A sztori közepén választás elé kényszerülünk: vagy átállunk az idegenek oldalára, s segítünk legyőzni az őrült diktátorjelöltet, vagy vakon követjük az elöljáróink parancsát, s segédkezünk az idegen faj kiirtásában. Javaslom az első megoldást, már csak azért

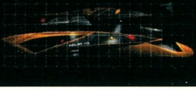
MORTAR BIKE
Aknavetővel felszerelt, mozgékony egység. Kiválóan alkalmas álló célpontok ellen, közelharcban használhatatlan. Csekély páncélzattal lett felszerelve.

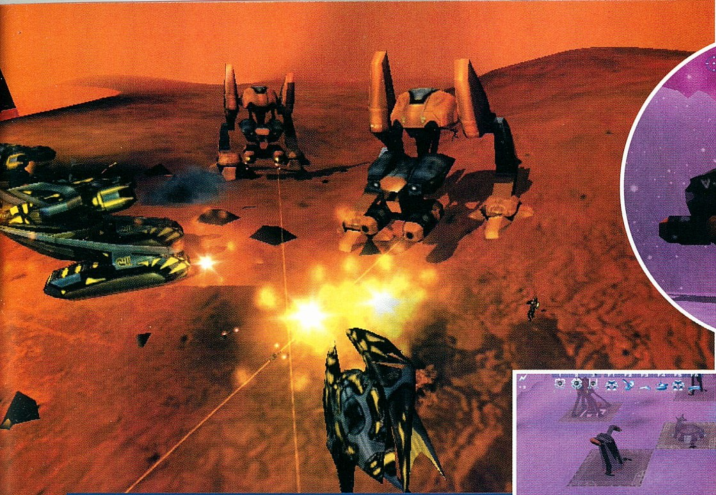
THUNDERBOLT SCOUT
A leggyorsabb ISDF jármű. A főépületben készíthető el, remek felderítő. Komolyabb csatákra csak tömegesen alkalmas.

MISSILE SCOUT
Könnyű rakétatank. Hatósugara közepes, rakétái kilövés után követik a célpontot. Négyes csoportokban jól használható ágyútornyok ellen.

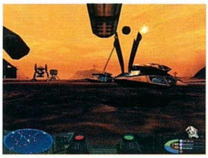


SABER BATTLETANK
Az egyik legsokoldalúbb földi harci jármű. A páncélzata remek, a manőverező képessége jó, s a fegyverzete kielégítő. Légpárnás egység, így a terep nem akadály a számára. Érdemes a fegyverzetét idővel plazmaágyúra cserélni.





A „lépegetőket” a célzási és lövés idő miatt, könnyű kilőni?



is, mert így lehetőségünk nyílik megismerni a scionok technológiáját, s az sem mellékes, hogy így sokkal több küldetést kell teljesítenünk.

A HARCTÉREN

Mint ahogy azt már említettem, a bio-metál az egyetlen bevételi forrásunk. Ebből tudunk épületeket felhúzni, majd egységeket gyártani. Minden küldetést azzal kell kezdenünk, hogy feltérképezzük a terepet, s megkeressük a lelőhelyeket. A bio-metál kétféle formában lehet jelen. A sima mezők nagy mennyiségben tartalmazzák a fémet, s az onnan való begyűjtés rendkívül gyors. Egy ilyen „folt” öt egység fémnek felel meg. Nagy hátránya viszont, hogy nem megújuló, csak egyszer lehet betakarítani. A bio-metál pooloknak stratégiailag sokkal nagyobb szerepük van. Ezek soha nem apadnak ki, folyamatosan igénybe vehetők. A kitermelő tornyokat a scavengerek felhasználásával hozhatjuk létre. Elég, ha rámutatunk a lelőhelyre, s megparancsoljuk a betakarítógépnek, hogy menjen arra a pontra. Minden egyes betakarító húsz egység metált képes tárolni. Ehhez hozzájön még a főépületünk negyven tárolókapacitása (ami fúrótorony nélkül nem működik). A képernyő bal oldalán található oszlop különböző színei azt jelölik, hogy a kitermelés épp milyen ütemben folyik. Az állapota háromféle lehet: piros, sárga, zöld. A piros a továbbfejlesztett fúrótornyokat jelöli, ezek másodpercenként két egység metált képesek begyűjteni. A sárgák egyet, a zöld sávban viszont már csak három másodpercenként egy metál gyűlik össze. A két hagyományosnak mondható begyűjtés mellett még egy harmadik is létezik. A harc közben megsemmisült járművek után marad fém. Ennek összegyűjtése a scavengerek dolga, de nem árt iparkodni, ezek a fémfoltok csak korlátozott ideig maradnak meg. Nagy előny, hogy a fémet nem kell visszavinni a bázisra, a betakarítás után azonnal felhasználható. A betakarítógépek után a Constructor (a scionoknál Builder) a második legfontosabb gépezetünk. Ez az óriásrobot építi fel végeredményben a bázisunkat. Az embereket irányítva először is energiára, vagyis erőművekre lesz szükségünk, s csak ezután kezdhetünk neki a fontosabb épületeknek. A scionok esetében ez egészen máshogy lett megoldva. Minden épület külön energiaellátó egységgel (lung) lett felszerelve. Ez feleslegessé teszi a központi erőműveket, de nem szabad megfeledkeznünk a hátrányairól sem. Elég, ha kilőjük a lungot, s máris harcképtelenné tettük az adott épületet. Lungot csak Builder képes építeni. Amint biztosítottuk a bázis energiaellátását, jöhetnek a katonai jellegű épületek. A küldetések kilencven

ROCKET TANK

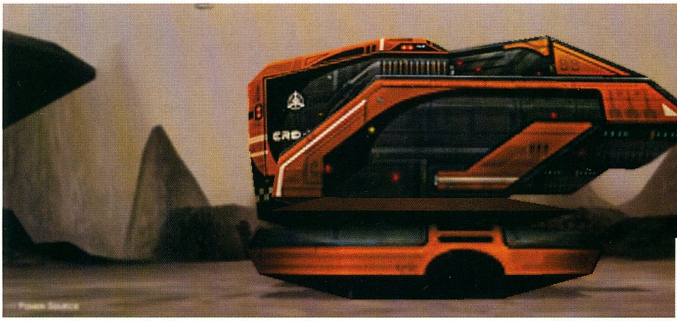
Az ISDF egyetlen légvédelmi egysége. Kiváló a bombázók ellen, de a scion archereket is leszedi a levegőből. A rakétái földi célpontok ellen is használhatók, komoly károkat képesek okozni.

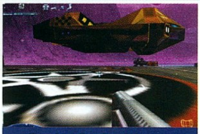
ASSAULT TANK

Igen komoly páncélzattal és messze hordó plazmaágyúval lett felszerelve. A lőtávolsága nagyobb, mint a scion villámtornyoké, ezért nélkülözhetetlen az ellenséges bázisok felszámolásakor. A lövegtornya forgatható, viszont rettentő lassú.

WALKER „ATTILA”

Az ISDF legerősebb harci szerkezete. Iszonyúan páncélozott, s a kettős lézerágyúja pillanatok alatt végez még a legerősebb ellenféllel is. Kiváló az épületek ellen, de a gyors, mozgékony egységekkel szemben nincs ellenszere. Mindig legyen mellette néhány Sabre tank. A legjobb stratégia az, ha három service truck kíséri, így nem fogy ki soha a lőszerből. A gyengesége a lassúságában rejlik.

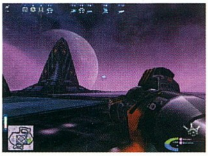




Egy kis Quake :)))

... de a Extraktorokat nem lehet tovább fejlesztetni.

Egy kis Quake 2 :)))



százalékában azonban nincs idő a fejlődésre, az ellenség könyörtelenül megtámadja a félig felépült tábort. A kezdeti támadások visszaverésében nagy szerepet kaptak lövegtornyok, melyek sikeresen vethetők be a könnyen páncélozott egységekkel szemben. A tornyok nagy előnye, hogy bármikor átcsoportosíthatók.

Az alapvédelem kiépítése után ideje, hogy gyarapítsuk a haderőnket. A gyárban építhetjük meg seregünk gerincét képző járműveket (lásd később). Egyszerre tíz különböző típusú jármű lehet a haderőnkben (ebbe a Constructor és a Scavenger is beleszámít). A CTRL billentyűvel oszthatjuk csoportokba az azonos járműveket (maximum tízet egyszerre).

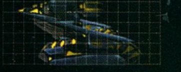
Az első komolyabb scion támadás után rá kell döbbennünk, hogy az ágyútornyok (turret) nem nyújtanak megfelelő védelmet az egyre erősebb technológiával támadó idegenekkel szemben. Ekkor kell felhúznunk a relay bunkereket, melyek lehetővé teszik a plazmafegyverrel felszerelt óriási guntowerek megépítését. Ezek már a komolyabb páncélozott járművek ellen is hatékonyak, három-négy elegendő a bázis védelmére. A küldetések során azonban gyakran előfordul, hogy a bázis területén kívül kell feltartóztatnunk az ellenfelet szűk átjárókban. Ilyenkor két guntower jól jönne oda, de a gép nem engedi. Nem kell mást tennünk, mint felépíteni az adott helyszínre a második relay bunkert, s máris építhetjük az újabb tornyokat (arra azért vigyázni kell, hogy elegendő energia álljon a rendelkezésünkre). A scionok esetében jóval egyszerűbb a helyzet. Ők bárhová tudnak építeni, csak egyenletes talaj kell hozzá. A javítóbázis nagyon fontos épület. Itt tudjuk feltölteni a fegyverzetünket, s kijavítani a páncélzat hiányosságait. Sérülés esetén érdemes ide visszalátogatni, hiszen a javítás nem kelül bio-metálba. A javítóközpont

SCOUT
Villámgyors felderítő meglepően erős fegyverzettel. A főépület gyártja viszonylag olcsón. Ideális a meglepetésszerű támadásokhoz.

LANCER
A scion rakétavető. Hatósugara nagyobb az ISDF tornyokénál, ezért elsődlegesen ellenük kell bevetnünk. Páncélzata nem túl erős, közvetlen támadás esetén érdemes visszavonulót fújnunk.

SENTRY
Gyors, jól páncélozott mindenes. Bárhol bevethető, ellenben a fegyverzete nem túl erős. Ezen viszont könnyedén változtathatunk a gyár konzolján.

ASSAULT TANK „TITAN"
A scion válasz az Attillára. Nem annyira erős, mint az ISDF walker, de azért nem árt odafigyelni rá. Villámfegyverével nehéz elvéteni a célt, s a páncélzata nagyon sok támadást kibír. Meglehetősen lassú, ezért állandó odafigyelést igényel.



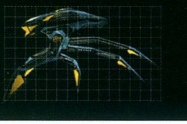
Egy kis Quake 3 :)))

felépítése után képezhetünk ki olyan javító droidokat, melyek bárhol képesek ezt megtenni. Egyetlen komoly támadást sem szabad megindítani három-négy droid nélkül. Már csak három fontos épület maradt hátra, de ezek megépítéséhez hatvan egységnél több fémre lesz szükségünk. Ez azt jelenti, hogy újabb kitermelő kutakat kell üzembe helyeznünk. Két kút és a főépület már elegendő ahhoz, hogy megépítsük a kiképzőbázist és a technológiai központot. Az előző az új pilóták képzéséhez szükséges, valamint csak ennek megléte után tudunk APC-ket gyártani. A technológiai központ felépítése után tudjuk használatba venni a legfejlettebb járműveinket. A reptér a legköltségesebb létesítmény, ahonnan a bombázók felszállnak. Amennyiben ilyet szeretnénk, úgy három kútra lesz szükségünk. Száz fémbe kerül, de ezért az árért kapunk bombázót is. Ennek használata igen egyszerű, ki kell jelölnünk a célpontot (látótávolságban kell lennie), majd kiadni a parancsot a harci gépnek. Ez a módszer nagyon lassú, sokkal egyszerűbb megoldások is léteznek. Nem árt tudni, hogy a bombázók viszonylag szabadon mozognak, csak a rakétatankok és a scion archerek jelentenek veszélyt rájuk. Természetesen mi becélozhatjuk a bombázót, sőt le is szedhetjük, de a többiek ezt nem fogják megtenni.

Azoknak a parancsnokoknak, akik inkább a háttérből szeretik figyelni az eseményeket, a relay bunker és a továbbfejlesztett scion antenna lehetőséget kínál, hogy a biztos távolságból irányítsák csapataikat. Ilyenkor felülnézetből látjuk a térképet, s hagyományos RTS-ként játszhatunk a Battlezone 2-vel.

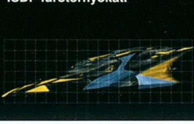
MAULER WALKER

Erős páncélzattal és fegyverzettel felszerelt bázisgyilkos. A hatósugara a legnagyobb hátránya: csak közvetlen közelről sebez, akkor viszont meglepően nagyot. A páncélozottságához képest meglepően gyors.



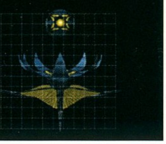
WARRIOR BATTLETANK

A kedvenc scion játékszerem. Assault módban a plazmavetője felülmúlhatatlan. Szinte sérülés nélkül képes megsemmisíteni az assault tankot, s sikerrel veszi fel a versenyt még a félelmetes Attila walkerrel is. Két warrior másodpercek alatt képes megsemmisíteni az ISDF fúrótornyokat.



ARCHER

A scion tüzérség. Legfőbb különlegessége, hogy képes repülni. A levegőben közelíti meg a célpontot, majd amint lőtávolba ért, leereszkedik a földre. Közelharcban használhatatlan, mindig ügyeljünk arra, hogy ne kerülhessen a közelébe ellenfél. Ez az egyetlen olyan scion repülő, mely képes lelőni a bombázókat és az APC-ket.



SNIPER MÓD

A sniperkedés talán az egyik legjobban eltalált rész a Battlezone sorozatban. Gyakran előfordul, hogy kilövik alólunk a járművet. Ilyenkor a katapultrendszernek köszönhetően nem maradunk az égő roncsban, gyalogosan folytatjuk az utunkat. Rendkívül kiszolgáltatott helyzetbe kerülünk: két pontos találat, s tölthetjük vissza az utolsó mentést. Nincs azonban veszve minden, mivel a jó öreg távcsöves puskánk most is a rendelkezésünkre áll. Nem kell mást tennünk, mint célba venni a pilótafülkében ülő lényt (az infrarendszer piros folttal jelzi), s kilőni. Az elhagyatott járművet azonnal birtokba vehetjük. Volt olyan küldetés, amelyet csak ezzel a módszerrel lehetett teljesíteni. Sajnos a gép nem él ezzel a lehetőséggel, legalábbis nálam a két hadjárat alatt még egyszer sem fordult elő. Mozgó célpontot nagyon nehéz eltalálni, a mozdulatlanokat viszont gyerekjáték. Arra azért nem árt ügyelni, hogy ha elhagyjuk a járművünket, akkor azt nyugodtan elfoglalhatják az idegenek is.

TIPPEK, TRÜKKÖK A VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

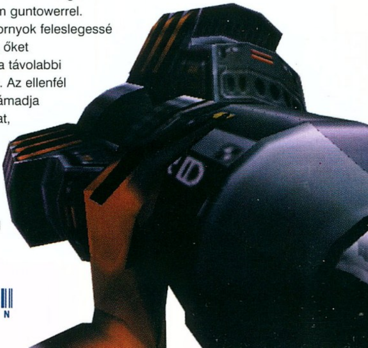
Ha jobban belegondolok, akkor nem annyira nehéz végigjátszani a Battlezone 2-t. Volt ugyan néhány küldetés, amelyikben el lehetett akadni, de csak rövid időre. Az egyik ilyen volt a negyedik (Too Hot). A bázis megvédése után megkapjuk a sniper upgrade-et, majd el kell mennünk a puszta közepén álló relay bunkerbe. A bázisban biztonságban vagyunk a scionoktól. A fegyverünkben különleges nyomjelző lövedék található. Elég, ha az egyik

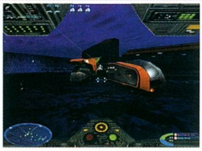
ellenséges jármű ablakán belövünk (a fülke zöldre vált), s máris teljesítettük a küldetést.

Az On Thin Ice küldetés okozta nekem a legtöbb fejtörést. Itt az a feladatunk, hogy a recyclerünket kell átnavigálnunk a befagyott tavon. Ez azért érdekes, mivel a jég csak néhány helyen erős annyira, hogy megtartsa a gép súlyát. Állandó scion támadások közepette kellett navigálni a behemót járművet, s meglehetősen gyakran kellett visszatöltenem az állást, mivel a vékony jég nem bírta a gyűrődést. Aztán nagy nehezen sikerült átevickélnem a tavon, de a gép nem érzékelte azt, hogy eljutottam a megadott helyre. Még szerencse, hogy Laza párhuzamosan játszott a játékkal, ezért volt kihez fordulnom. Kiderült, hogy sikeresen belefutottam az egyik legcsúnyább bugba, amely a játékban maradt. A gép csak akkor fogadja el a jégen való átkelést, ha az ő általa elgondolt útvonalon megyünk (ha jól megnézzük a radart, akkor látjuk a magaslatokat, ahol biztonságban átkelhetünk). Hiába vittem át a gépet, a program úgy érzékelte, hogy még mindig a tó közepén vesztegelek. Mit mondjak, nem voltam szalonképes abban a pillanatban.

Mint minden stratégiai játékban, a megfelelő felderítés ebben is nagyon fontos. Nem árt, ha a küldetések elején tudjuk, hogy a három legközelebbi lelőhely merre található, az ellenséges bázis milyen irányban fekszik, vagyis a támadás honnan várható. Kezdetben vegyük körül az épülő bázisunkat tornyokkal, majd később erősítsük meg a védelmet három guntowerrel. Ilyenkor a kis tornyok feleslegessé válnak, át lehet őket csoportosítani a távolabbi fúrótornyokhoz. Az ellenfél előszeretettel támadja ezeket a kutakat, ne hagyjuk magunkat. Mindig legyen tartalékban néhány szabad scavenger. Ezeknek kell összeszedniük a szétlőtt járművek után megmaradó fémfoltokat. Amint lehet, fejlesszük fel a kitermelőinket. Csak akkor tudjuk ezt megtenni, ha a kút a radarunk hatósugarában található. A feleslegessé vált épületeket és járműveket újra tudjuk hasznosítani. Ez azért jó, mert az egység által elfoglalt hely, s az épületet tápláló energiaforrás felszabadul.

Amikor csak lehet, használjunk olyan csapatokat, melyek lőtávolsága nagyobb a megtámadottnál. Az egyik





kedvencem az assault tank, mely plazmafegyverével hihetetlen távolságból képes megsemmisíteni az ellenséges épületeket. A scion oldalon az archer a leghatékonyabb távolsági fegyver, kár, hogy a páncélzata nagyon gyenge.

Az óriásrobotok csak látszatra a legerősebbek, a mozgékonyság hiánya könnyű célponttá teszi őket. Ellenük a plazmavetővel felszerelt scion tank nagyon bejött. Elég, ha mögéjük kerülünk, s másodpercek alatt végezhetünk velük anélkül, hogy megsérülnénk.

A scion gépek különleges tulajdonsága az átváltozás képessége. A C billentyű lenyomásával váltogathatunk az üzemmódok között. Nem árt tudni, hogy a scionok esetében a fegyverzet mellett a páncélzat is töltődhet (attól függ, milyen módban vagyunk).

A gyártósorról minden jármű alapfelszereléssel gördül le. Ez azonban nincs kőbe ágyazva, tetszés szerint módosíthatjuk. Elég, ha kiugrunk a gépünkből, s megkeressük a gyártósor konzolját. Azon beállíthatjuk a nekünk tetsző fegyvereket, s attól a perctől kezdve az lesz a szériatartozék. Igaz ugyan, hogy az előállítási költség magasabb lesz, de a csatában sokkal több esélyük lesz a túlélésre.

Az Armoryban gyárthatjuk le a különleges felszereléseket. Ezeket akkor is megkaphatjuk, ha a térkép másik oldalán állunk, hiszen a szeretetcsomag arra pontra érkezik, ahová mi akarjuk.

ÉRTÉKELÉS

Határozottan kellemes emlékeim maradtak a Battlezone 2-ről. A küldetések izgalmasak voltak, valósággal odaszegeztek a monitor elé. A grafika páratlan, ilyen szép időjárási hatásokat (eső, hó) ritkán lát az ember. Kár, hogy rengeteg hiba maradt benne. A program nagyon sokszor lefagyott, s olyan is előfordult, hogy egy szerencsétlen mentésnek köszönhetően kezdhettem újra az egyik legnehezebb küldetést. Az egységek „ösvénykeresése" katasztrofális lett. Nagyon sokszor előfordult, hogy a Constructorom perceken át szambázott valamelyik épület előtt, s nem tudta azt megkerülni. Gyakran megesett, hogy távol a bázistól utánpótlást kértem. A megfelelő egységek (Walker, Assault Tank, Service Truck) el is indultak, de soha nem érkeztek meg. Először a scion őrjáratokra gyanakodtam, bár furcsa volt, hogy a viszonylag erős Attilákat is könnyedén elintézték. Később kiderült, hogy a bűnös egy aprócska tó volt, melyet azok a buta járművek nem voltak képesek kikerülni, inkább keresztülgázoltak rajta. Persze kijönni már nem tudtak, s ott pusztultak a mélyben. Én meg hiába vártam rájuk…

Ez azonban nem sokat von le a játék értékéből, találkoztam már olyannal is, mely csak a harmadik patch után vált játszhatóvá. A lényeg az, hogy kellemesen el lehet tölteni vele jó néhány napot, s amikor befejeztem az utolsó küldetést is, nem volt olyan érzésem, hogy elpocsékoltam az időmet. A gépigényét erősen túlzásnak tartom, de ettől eltekintve csak ajánlani tudom a stílus kedvelőinek.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.activision.com
www.pandemicstudios.com/bzii
www.planetbattlezone.com
battlezone2.ifrance.com/battlezone2
www.brianonline.org

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5
85	

P200, 32MB RAM, 150MB HDD, 3DFX, D3D

JANE'S F/A-18

StartBox

Fejlesztő: Jane's
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.janes.ea.com

A legutóbbi tesztek során kezdtem úgy érezni, hogy a szoftvergyártók egyre inkább elkényeztetnek, és mostantól csak jó játékok kerülnek majd hozzánk. Úgy gondoltam, hogy bizonyos idő után már csak a grafika fog javulni, mert a szimulátorok többi összetevője - a hardver mostani szintjének köszönhetően - eléri a csúcspontját. Nem így történt, pedig a USAF megjelenése után úgy gondoltam, hogy a Jane's részéről már nem érhet csalódás. Mivel az a játék úgy jó, ahogyan van, nagyon vártam az F/A-18 megjelenését. Az egyetlen balsejtelem amiatt gyötört, hogy az egyik barátom gépén láttam futni olyan képernyővédőt, amelyik a Hornet műszerfalával készült. A látvány annyira szomorú volt, hogy nem tudtam komolyan venni, valóban ezzel állnak majd elő a játékban is. Mégis megtörtént.

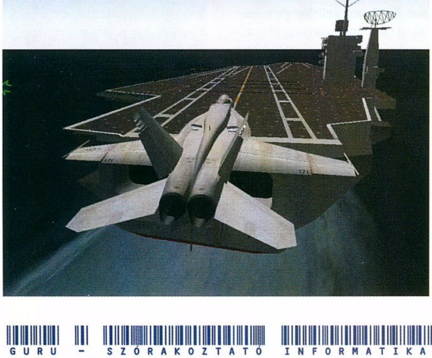
A bevezetőből már kitűnhet, hogy az F/A-18 elsőre nem tett rám túl mély benyomást. A későbbiekből pedig az is kiderül, hogy a helyzet az eltelt idővel arányosan romlott.

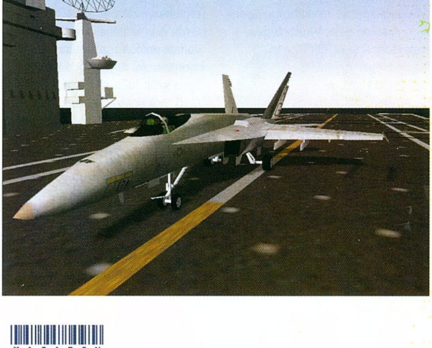
A program egy CD-n érkezik, és össze-vissza 600 MB helyet foglal el a merevlemezen. Az indításkor már kíváncsi voltam, hogy a Jane's bevezetőt átírták-e a Hornetre (az animációban egy F/A-18-nak kellene kijönnie a képernyőből). Természetesen nem. Sőt, úgy gondolom, hogy az F-15-re építve (és szinte semmi újat nem nyújtva) adták ki a mostani játékot. Ez önmagában nem volna baj, de legalább egy év eltelt az Eagle megjelenése óta, és szívesen láttam volna valami újat.

Szóval, ott tartunk, hogy az intro a szokásos videoklippel folytatódik (legalább erre nem lehet egy szavam sem), azután ott találjuk magunkat a forgó műhorizont menüben. Az első, amit érdemes átnézni, az a „tools" pont. Itt lehetőségünk nyílik, hogy felkerüljünk az eléggé népes hajózó listára. Sőt, akár az életrajzunkat is begépelhetjük, ha szánunk rá időt. Emellett természetesen fontos része lesz karrierünknek az is, hogy a rendelkezésre álló öt század közül melyikhez csatlakozunk (a rövid történeti áttekintés segít a választásban). A tools menü második és valószínűleg keveset használt pontja a „mission builder", melyet én már régóta nagy ívben elkerülök. A harmadik pont viszont érdekes lehet. Ez a Jane's reference rész, melyben a játékban szereplő járművek, berendezések és fegyverek leírásait találhatjuk meg. Természetesen a kiválasztott egység 3D-s képe is megtekinthető, illetve bőséges, írott anyag foglalkozik a fejlesztésétől a felhasználásáig mindennel, ami műszakilag érdekes lehet. Sajnos a program nemigen hoz fel konkrét példát, így nem tudhatjuk meg, hogy a valóságban milyen eredményeket értek el az adott technikával, illetve milyen gyakorisággal alkalmazták azt. Arra viszont fény derül, hogy adott fegyverrendszert hogyan és milyen célpontok ellen terveztek bevetni, amikor megálmodták. Így a választás azután könnyebb lesz, ha a gépünk felfegyverzését nem a programra bízzuk majd, hanem magunk végezzük. Nem árt ugyanis tudni, hogy egyetlen ponyvatetős teherautó elpusztításához nem érdemes ledobni GBU-10 bombákat, hanem megteszi a jóval olcsóbb és sokszor egyszerűbben használható CBU, Napalm vagy az 500 fontos Mk-82 is. Más a helyzet a AAA vagy SAM ütegekkel. Azok esetében semmi nem indokolja, hogy megpróbáljunk a malacpersely számára takarékoskodni. Az interkontinentális rakéta volna a legjobb, de annak hiányában bármi jó, amit messziről lehet elengedni, és jó nagyot durran.

Miután a ránk váró feladatokhoz használt technika elméleti részével végeztünk, megkezdődhet a gyakorlati oktatás.

A szokásos módon először a repülőgéppel, azután a használatos fedélzeti navigációs és fegyverrendszerekkel ismerkedhetünk meg. Azt nem lehet mondani, hogy agyon bonyolították volna ezeket a felszállásokat. Egy-egy alkalommal három-négy dolognál többet nem kell megjegyeznünk. Viszont ezeket a tudnivalókat az oktató rögtön a lecke elején eldarálja, amibe a környéken kószáló repülők rádióforgalmazása is belekeveredik. Talán ezzel akarták életszerűbbé tenni a helyzetet, de





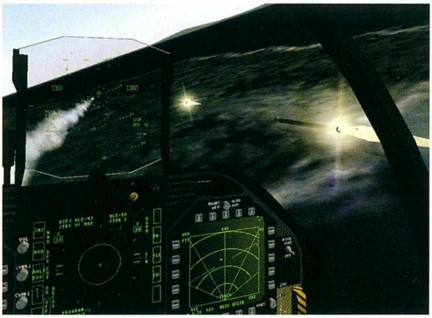
csak azt érték el vele, hogy az összes szöveg egybefolyik. Bár az oktatónk nagyon szépen (és amerikaiul) beszél, a hangja nem nagyon különbözik a többi szereplőétől. Mindebből az következik, hogy a repülés elején érdemes csak a tudnivalókra figyelni. Egyébként a képernyő tetején az elmondott szöveg meg is jelenik, de viszonylag hamar eltűnik az erős rádióforgalmazásban.

A legtöbb gyakorló feladat egy-két perc alatt teljesíthető, ami alól nekem csak a levegő-föld radar használata, a földi célok támadása és a hajófedélzeti leszállás jelentettek kivételt. A radarral kapcsolatban semmi jóra ne számítsatok, mert minden célpontot egyetlen apró pötty jelöl, és ezért fogalmunk sem lehet arról, hogy éppen milyen objektumot fogtunk be. Ráadásul a külső nézetek közül egyik sem mutatja rögtön a megjelölt célpontot, így csak remélhetjük, hogy az erőmű helyett nem a szennyvíztelepre fogunk rárepülni. Engem rettentően bosszant, amikor ilyen okok miatt városnéző repülést kell tartanom a SAM és AAA ütegekkel teletűzdelt célkörzet felett.

A kettes számú észrevétel a CCIP (Constantly Computed Impact Point) kijelzőt érinti. Erről mindenhol azt lehet megtudni, hogy nagyon megkönnyíti a találat elérését, mert a nem irányított fegyverek biztosan oda csapódnak be, ahol a célkör középpontja a kioldás pillanatában volt. A fenti megállapítás az F/A-18 esetében optimistább, mint arra fogadni, aki teli tárral játssza az orosz rulettet. Nekem még lapos, egyenes siklásban sem sikerült elsőre eltalálni a gyakorló célpontokat, pedig azok végig a középpontban voltak, és két teljes rakétablokkot kilőttem rájuk. Jól használható módszert később sem találtam, így az egyetlen orvosság a közelről való tüzelés maradt, ami viszont sokszor pozitív „ground contact"-tal jár. Az alacsonytámadás során elszenvedett veszteségek aránya a USAF-ban is 40% felett volt.

Ezek után félve indultam a bombavetési gyakorlatnak is, mert ott esetlegesen a másik állandó gonddal találhattam volna szemben magam. Nevezetesen azzal, hogy a bombák nem akarnak időben leválni a gépről.

A félelem azonban alaptalan volt, mert a Hornet kellemes csalódást okozva, az első gombnyomásra ledobta a terhét. Az üröm az örömben csak annyi volt, hogy a bombák rendre a „target index" (vízszintes kis vonal a röppálya függőlegesén) által megjelölt pont előtt csapódtak be. Itt viszont legalább alkalmazható volt ökölszabályként, hogy hagyni kell az indexet egy kicsit a célpont fölé emelkedni a HUD-on, és akkor kioldani a bombákat. Ami még lábjegyzetként idekívánkozik,



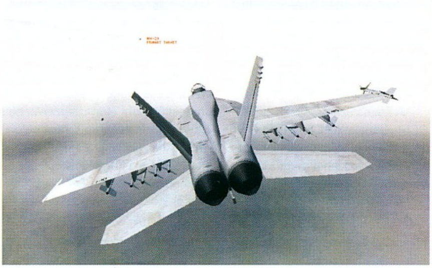
hogy a fegyverzet elválása a felfüggesztő pontokról külső nézetben lenyűgöző látványt nyújt.

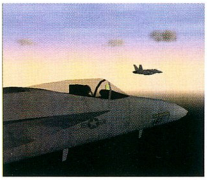
A fenti két jelenség azonban inkább csak zavaró tényező a játék során. Ami igazi kihívásnak bizonyult ebben a részben, az a repülőgép-hordozóra való leszállás volt. Az első alkalommal rögtön leszedtem a keresztvizet a készítőkről, mert a program gratulált a leszállásomhoz, amikor úgy beleálltam a fedélzetbe, mint a gerely. Csak utána néztem meg az options részben, hogy semmilyen paraméter nem volt realisztikusra állítva. Miután ezt orvosoltam, s az előzőhöz hasonló leszállást produkáltam, legnagyobb megelégedésemre a végeredmény a fedélzeten gyorsan terjedő tűzfelhő volt. Ezzel azonban át is estem a ló túlsó oldalára, mert az LSO (Landig Signal Officer) a legkisebb eltérésre is „Wave Off"-ol (startoljon át). Akiknek hasonló gondjai támadnának, azok a következő lehetőségek közül választhatnak. Az első az „autoland" (nem részletezem, külön felszállásban ismertetik), ezt azonban senki nem használja, ha ad valamit is magára. A másik lehetőséget választva sem olyan nehéz a dolgunk, ha a következők szerint járunk el. Behelyezkedés után, a baloldali MFD-re lekérni az engine adatokat, thrust 17% körül, ha a sebesség 240 csomónál nagyobb, akkor speedbrake, futó, fékszárny horog ki, speedbrake vissza. Ilyenkor ideális esetben a sebesség hamar 135-140 csomó körül stabilizálódik (a gáznál nagyon figyelni a 17%-ra). Ezután az ILS-t bekapcsolni a középső panelen, és középen tartani a tűket (kerülni a durva mozdulatokat, mert a sebesség kicsi, és nehéz a túlkorrigálást visszahozni). A „call the ball" üzenetre ctrl+B-vel válaszolva a „labda" középen megjelenik. Ha ezt nem sikerül a zöld közelében tartani, akkor biztosan wave offot kapunk, de néha még ilyenkor is le lehet „szorítani" a gépet a fedélzetre, igaz, a valóságban ezért úgy seggbe rúgnának bennünket, hogy a levegőben éhen halnánk. Egy valamire még érdemes a wave off esetében figyelni. Arra, ha too low-t mondanak előtte. Ilyenkor be a gázt és új kör, mert ha bedurranunk a fedélzet alá, akkor a családnak legfeljebb egy koordinátát mondanak, ahova évente egyszer a virágot szórhatják.

Itt el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, ahonnan minden élesben történik majd. Egy kis vargabetűvel elnézhetünk az instant action és single mission menüpontok felé, vagy rögtön belekezdhetünk az egyetlen hadjárat első részébe. Én az utóbbi lehetőséget választottam, és sajnos ezzel el is dőlt, hogy semmilyen további élményben nem lesz már részem.

Az elkövetkező eseményeket filmbejátszás vezeti be, amelynek láttán majdnem letettem a játék teszteléséről. A színhely túlságosan is közeli, és a helyzet nagyon is valóságos ahhoz, hogy az efféle történet szórakoztató legyen. Semmi kedvemre valót nem jelent a programban viszontlátni más emberek mérhetetlen nyomorát és szenvedését. Ennél többet nem is akarok a témáról mondani, mert aki ezzel nem ért egyet, az is valószínűleg egy véleményen lesz velem abban, hogy a szimulátor magában is eléggé nyenge, és nyom nélkül eltűnik majd a süllyesztőben. Legalábbis nekem ez a határozott véleményem alakult ki a hat-hét végigrepült bevetés során. Az egyes küldetések felépítése és a hadjárat önmagában jó volna, de ezzel a pozitívumok rövidke listája véget is ér.

Az első szembeötlő gond a következő. Jószerével minden kiírás és felirat olvashatatlan a





kijelzőkön és a műszerfalon. Tudom, hogy a fejlesztők statisztikái szerint már a 17"-os monitor a minimálisan jellemző a játékosok körében, de ez senkit nem vigasztal majd közülünk, amikor nagyítóval keresgetjük a szükséges adatokat az összespórolt 14-15"-os monitor képernyőjén. Ráadásul az ég és a talaj színei a háttérben annyira eltérő világosságúak, hogy bármilyen HUD szín választása mellett majdnem biztosan nem látjuk a kijelzések felét.

A következő nehézséget a célbefogások jelentik. A radar beállítására ugyan ezer különböző paraméter megválasztásával adódik lehetőségünk, de a célpontokat semmi nem azonosítja, így kicsi a valószínűsége, hogy azt találjuk el, amit kellene. Ráadásul a célok befogása sokszor azt jelenti, hogy a radar tengernyi ellenséges gép között valamelyik távoli baráti egységre áll rá. Roppant idegesítő jelenség, és semmi ellenszerét nem találtam. Arról már nem is beszélek, hogy amíg a régi AIM-7-esek gond nélkül leszedik az n-ik generációs szuhojokat, addig a nyílegyenesen haladó robotrepülőgépet csak hébe-hóba találják el.

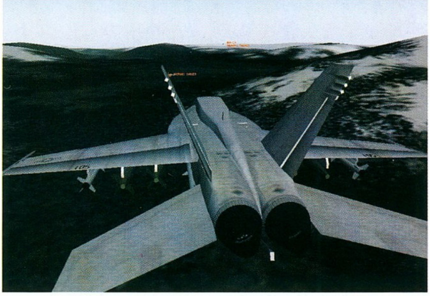
Az állandó rádióüzenetek rettentő kaotikussá teszik a harcokat. A kapott irányok alapján mindig az volt az érzésem, hogy az ellenség permanens bekerítésben tartja a flottát. A saját kötelékekből percenként katapultál valaki, és tucatszámra jelentik az ellenséges légvédelmi egységeket, úgyhogy ember legyen a talpán, aki ebből kihámozza, hogy mikor figyelmeztetik őt magát a közeledő veszélyre. Persze az is igaz, hogy sokszor az sem tragédia, ha lelőnek bennünket, mert a gép a legtöbb küldetést a mi közreműködésünk nélkül is sikerre viszi. Volt olyan eset, amikor a program a waypointot nem engedte továbbléptetni, és addig körözgettem, amíg a mission completed felirat elő nem jött. Másik alkalommal S-3 Vikingeket kellett volna fedeznem a célig és vissza, de azon kívül, hogy elszórakoztam a kötelékrepülés gyakorlásával, semmilyen más szerep nem jutott nekem.

Nem tudom, mit mondhatnék még a programról. Úgy érzem, nem bennem van a hiba, mert rengeteg lehetőséget kipróbáltam, hogy élvezhető szintre hozzam a játékmenetet, de az F/A-18-on semmi sem segített. Nem értem az okát, mert a USAF-szal minden simán ment, és nem gondoltam, hogy a Jane's ilyen visszalépést produkál. Bár nem szokásom, hogy kategorikusan kijelentsem valamely játékról, hogy kukában a helye, de az F/A-18-cal kapcsolatban a minimum, hogy erős fenntartással közelítsetek hozzá. Aki pedig látatlanban megveszi a programot, az többet kockáztat, mintha lenyúlná Brazil sörnyitóját.

Boy

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.janes.ea.com
www.ao.net/~chuck/fa18/fa18syco.htm
fa18.sim-arena.com
www.limech.com

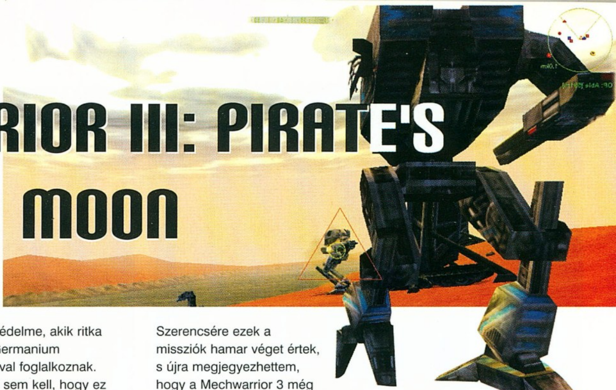


GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	25/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	3/5

72

P200, 32MB RAM, 190 MB HDD, D3D

MECHWARRIOR III: PIRATE'S MOON



StartBox

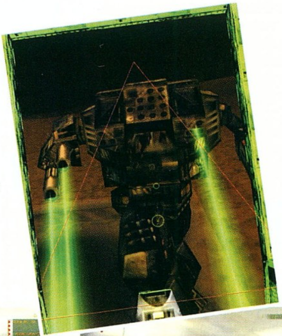
Fejlesztő: Zipper Interactive
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.mechwarrior3.com

A BattleTech univerzumot bemutató Mechwarrior sorozat ismét bővült. Igaz ugyan, hogy a Pirate's Moon megjelenésével csupán csak kiegészítőt vehettem a kezembe, mégis úgy éreztem, hogy teljes értékű játékkal lettem gazdagabb. Még mindig ugyanaz a fergeteges grafika és tökéletes szimuláció fogadott, amelyek fél évvel ezelőtt levettek a lábamról. Szerencsére ezúttal sem kellett csalódnom, páratlan nosztalgiázásban volt részem.

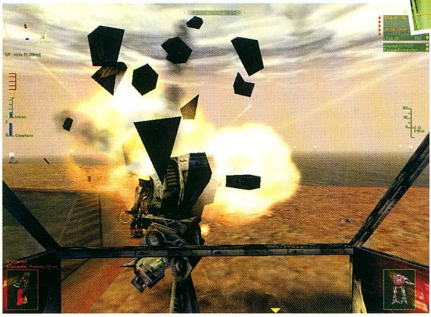
A történet ott kezdődik, ahol az eredeti Mechwarrior 3 befejeződött: A Belső Szféra végre valahára, nagy nehézségek és veszteségek árán győzelmet aratott a Füst Jaguár Klán felett, és éppen kiérdemelt pihenőéit élvezi. Ekkor üzenetet kapunk, századunkat (az Eridani Light Horse-t) átvezénylik a Veil nevű ellenséges bolygóra a New Belt zónába. Küldetésünk a helyi telepesek védelme, akik ritka ásvány, a Germanium bányászatával foglalkoznak. Mondanom sem kell, hogy ez roppant fontos a Szféra számára, űrhajóink ugróhajtóművét készítik belőle. Nem hagyhatjuk, hogy a kitermelés megszakadjon, a kalóztámadásoknak véget kell vetnünk. Még akkor is, ha a Klán képzett pilótáival és gyilkos BattleMech-jeivel kell szembenéznünk.

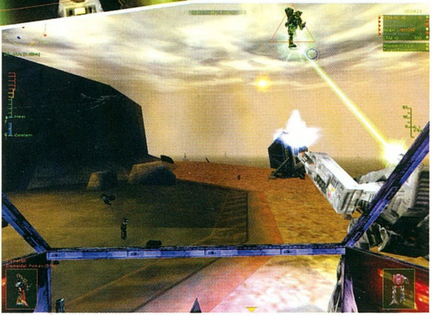
ÚJDONSÁGOK

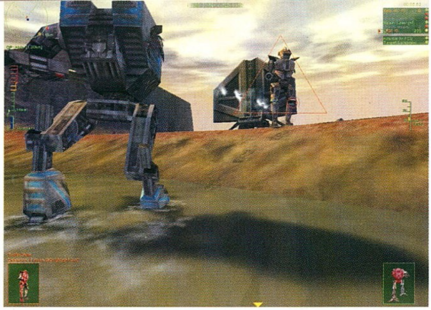
Nálam lehetett a gond, ugyanis csak 10 küldetést találtam a játékban a beígért 20 helyett. Ezek között az első pár éjszakai bevetés volt, amitől nem igazán vágódtam hanyatt, mivel a korlátozott látótávolság miatt igen szegénykés látvány fogadott. Szerencsére ezek a missziók hamar véget értek, s újra megjegyezhettem, hogy a Mechwarrior 3 még mindig a legszebb robot-szimuláció, amely PC-n valaha napvilágot látott. Nagyon sokan panaszkodtak arra, hogy a küldetések roppant nehézre sikeredtek. Ez igaz, nincs is mit szépíteni ezen a tényen, de így legalább hosszabb ideig élvezhettem a BattleTech Univerzum varázslatos világát. Ne csupán 2-3 játékórára számítson az, aki nekikezd a kiegészítőnek. Mérgemben gyakran vertem az asztalt, legfőképpen azokon a pályákon, amelyeken védelmi feladatokat kellett ellátnom. Elég pár másodperc lazsálás, vagy egy kicsivel tovább tartó lövöldözés, s ellenfeleink máris becserkészik a tömegesen megjelenő védtelen célpontjaikat.



A kiegészítő természetesen nem csupán új küldetéseket, hanem újításokat is tartalmazott. Három új BattleMech gépet, a mindenkit elsöprő Atlast, a fergeteges Awesome-t és a közepes teljesítményű Centuriont







üdvözölhettünk a Belső Szféra oldalán. Ha szerencsénk van, ezeken kívül kipróbálhatjuk a rettegett Klán Ryoken, Masakari és ClintII-C felderítő típusait, de sajnos ahhoz, hogy ezeket megszerezzük, igen pontos “láblövésekre” lesz szükség, ha a Szféra oldalán indulunk el.

Néhány új fegyver is megjelent az arzenálunk palettáján, amelyeket őszintén szólva nem igazán nevezhetnék vadonatújnak. Óriásgépeinkre feltehetjük a Gauss és a Machine Gun könnyített változatát, illetve pár feljavított közepes hatótávolságú lézert is. Csupán egyetlen darabot találtam, amelyet örömmel üdvözöltem, az pedig a Thunderbolt rakéta volt. Rövid hatótávolságát hatalmas pusztító ereje ellensúlyozza: ha sikerült eltalálni vele valakit, azonnal megfigyelhettem, hogy hogyan is kell katapultálni. Ennek ellenére nem igazán hagytam el a járt utat a járatlanért: nem voltam képes lemondani a jó öreg PPC-kről és LRM-ekről (Long Range Missile), nem kísérleteztem. Bár azt meg kell hagynom, hogy ez alkalommal ellenfeleim nagyon könnyen eltérítették a rakétáimat. Egyszóval minden maradt a régi, jó kis meleg, puha, tökéletes köntösben.

TETSZETT, NEM TETSZETT

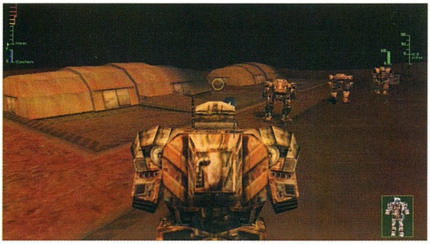
A grafikai újdonságok rengeteget vetettek a latba, amikor a játék értékelésén gondolkoztam. Ismét elelcsodálkoztam a látványos robbanásokon, de azért megpróbáltam kritikus szemmel vizslatni a programot. Megjelent pár olyan különleges effektus, mint például a köd, vagy a lézerek és a lámpák által okozott fényhatások. Semmi panaszom nem lehetett ezen a téren, a képek biztosan rengeteget árulkodnak a játék e pozitívumáról. Viszont szomorúan konstatáltam, hogy nem készült semmilyen animáció a Pirate's Moonhoz. Ebből kifolyólag fogalmam sem volt, hogy milyen előzmények után cseppenek bele a pilótafülkébe, csak a kézikönyv árulkodott röviden a történetről.

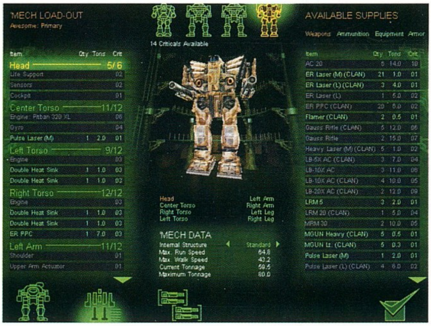
Szívmelengető volt az is, amikor az óriási gépek dübörgését újra meghallottam. Feltekertem a hangerőt, és ismét a 31. század katonájának képzeltem magam, még akkor is, amikor egyesek furcsán néztek rám. Nem törődtem semmivel, a hanghatások és a zene ismét harcra késztetett.

Csupán egyetlen apró tényező volt, amely rombolta azt a tökéletes légkört, amelyet ezek a tulajdonságok teremtettek. Ez pedig a számítógép által irányított társaim “butasága” volt: az AI. Számomra úgy tűnt, hogy óriási visszaesés történt az eredeti részhez képest, nem tudtam felfogni, hogy vajon ez mitől lehet, mindenestre rengeteget szenvedtem tőle. Nem voltak képesek végrehajtani a parancsaimat, vagy csak küszködések árán. Előfordult olyan eset, hogy azért kellett újrakezdenem a küldetést, mert az egyik társam egyszerűen eltaposta azt az épületet, amelyet védelemre jelöltek ki. Nyugodt, türelmes embernek tartom magam, de ha egy játék ilyen gondok miatt felesleges újrakezdésekbe kényszerít, inkább lefekszem aludni.

Mindent összevetve ez a kiegészítő majd minden tekintetben - kisebb-nagyobb hibáitól eltekintve - hozta a formáját. Minden rajongásom ellenére viszont “csak” küldetéscsomag, tehát ne várjatok valami nagy csinnadrattát. Mégis, aki úgy dönt, hogy kipróbálja, az azt kapja kézhez, amire mindenki vágyhat: pompás kiegészítőt remek játékhoz. Mindenkinek melegen ajánlom: ha a Mechwarrior 3 tetszett, akkor a Pirate's Moonban sem fogsz csalódni, ezt megígérem.

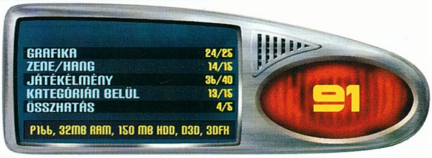
Chris
Chris@vogel.hu





KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.hasbro.com/home.html
www.zipperint.com
gc3.grandcouncil.com



QUAKE III: ARENA

StartBox

Fejlesztő: id Software
Kiadó: Activision
Web: www.quake3arena.com

„Manapság az embereknek nincs idejük arra, hogy kitanulják az összetettebb játékokat. A megoldás olyan egyszerűen kezelhető, gyors és látványos program, amely már az első percekben önfeledt szórakozást ígér."

HÓNAP JÁTÉKA

ÁTÚSZOTT A FOLYÓN...

Akarom mondani az óceánon a Quake3, így az amerikai bemutatót bő másfél hónappal magunk mögött tudva végre mi is kitörő lelkesedéssel fogadhatjuk az id software legendás játékának soron következő folytatását. Közel három év telt el azóta, hogy a John Carmack által vezetett maroknyi fejlesztői csoport a Quake2 kiadását követően meglepő bejelentést tett. Tudatták a világgal, hogy a következő epizód fejlesztése során kizárólag a hálózati játékra fókuszálnak majd. Akkor sokan kételkedtek a döntés szükségszerűségében, ám mire '99 decemberében az Arena megjelent, már senkinek nem jutott eszébe komoly hibaként felemlegetni a single player mód részleges hiányosságát (talán, mert idő közben jóllaktunk a Half-Life-fal...:)). Egyrészt azért, mert a beépített botoknak köszönhetően a program egyedül is élvezetes kihívást jelent (fogjuk rá:)), másrészt pedig azért, mert az eltelt idő alatt – a sorozatos próbálkozások dacára – még senkinek sem sikerült a Quake World méltó utódját létrehozni.

Bár az FPS-ek (first person shooter) sorra jelentek meg, ezek ereje inkább a folyamatosan kitárulkozó történetben rejlett. A másik oldalon viszont a felvevőpiac rohamosan nőtt, a számítógépek kíméletlenül bekerültek a háztartásokba, az internet pedig mindennapi életünk részévé vált. Ezen a ponton a kérdés most már inkább az volt, hogy a Quake3 beváltja-e a hozzá fűzött fejlesztői reményeket, azaz képes-e egyesíteni az elődök erősen megosztott táborát úgy, hogy közben hatást gyakorol a játékoktól eddig idegenkedőkre is.

A teszt és a demo változatok révén egy ideje már folyamatosan bepillantást nyerhettünk az Arena fejlesztésébe. Itt már jól látszott, hogy a játékélmény tényleg egyfajta kötetlen szórakozást ígér, azaz a véresen komoly megmérettetés helyett a fő hangsúly a gyors, lendületes és poénokkal tűzdelt küzdelemre tevődik át. Az egész alapja természetesen a forradalmian új grafikus engine, amely már lehetővé teszi, hogy a pályatervezők a szokásos blokkok helyett lekerekített görbékkel dolgozzanak. Ennek köszönhetően az arénákban a méltóságteljes boltívek, a kerek oszlopok, és egyéb, soha nem látott organikus formák is feltűnnek. Ezzel a lehetőséggel egy kicsit ismét közelebb kerültünk a valóság reprodukálásához, ám ha jobban megnézitek a „tökéletes" íveket, azért látszik, hogy a primitív háromszögeket még mindig nem sikerült teljesen felváltani. Nem mintha ebből bármi is látszana akkor, ha egymást többen hajkurászva eszeveszetten száguldozunk a boltívek alatt. Nehéz viszont nem észrevenni a gyönyörű textúrákat, amelyek kellően részletes grafikai beállítás mellett valósággal lemásznak a falakról. Persze az id hű maradt önmagához, és ezek nagy része többnyire valamilyen brutális démon arcát és testét formázza, jó esetben pedig még némi pokoli tűz is társul a látványhoz. A technikai pályákon a design teljesen más köntöst ölt, itt tátott szájjal figyelhetjük az oszlopokon rohangáló elektromos kisüléseket, vibráló, szikrázó fényeket. Kezdetben a Quake3 egyedül is élvezetes, hiszen az ember hajlamos arra, hogy magányos harcosként barangoljon az arénákban, alaposan szemügyre véve az elénk tárulkozó hihetetlen látványt, az engine demonstrációját. Persze a végeredmény mögött elképesztő mennyiségű munka áll, elég csak arra gondolnunk, hogy a project kezdetén John Carmack (talán ő az, akit a PC Guru olvasóinak már nem kell bemutatnunk) hat különböző, teljesen eltérő renderelési technikájú fejlesztő rendszert dolgozott ki. Végül az egész életre kelt, és a pályatervezők jóvoltából megszületett az a világ, amelyre még a sokadik játék után is alaposan rácsodálkozunk majd.

Kicsit kikerülve a grafika bűvköréből térjünk vissza arra, hogy a Q3 mit is nyújt nekünk. A teljes játékban a demóból már megszokott menürendszer fogad. Ezen tehát már nem változtattak annak ellenére, hogy a kezelő felület designja kicsit szegényes. Talán ez is része az „arcade" jelleg kialakításának, ám az kétségtelen, hogy az egész rendszer jól átlátható, szinte minden beállítást pillanatok

A JÁTÉKOSOK MEKKÁI

Az Aréna megjelenése óta a netes világ felbolydult. A játékhoz készült különböző skinek, mapek, editorok és modok sorra jelennek meg. A PC Guru CD mellékletén válogatást találhattok a legigényesebb térképekből, skinekből és játékmódokból, de ha szeretnétek hozzájutni a legfrissebb kiegészítőkhöz, érdemes felkeresnetek a következő honlapokat.

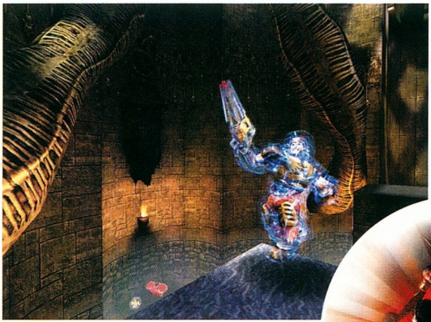
Magyarország jelenleg legjobb Quake 3 Arénával foglalkozó honlapja az M-Portal névre hallgat (mportal.c3.hu). Itt szinte az összes fájl letölthető, amelyik kedvenc shooterünkkel kapcsolatba hozható.

A külföldi webes magazinok közül a PlanetQuake (www.planetquake.com) és a PlanetQuake3 (www.planetquake3.net) című oldalak érdemesek említésre, ahol mindenhez hozzájuthattok, mi szem s szájnak ingere. Mindenkinek kellemes bóklászást kívánunk.

alatt el tudunk végezni. Természetesen a játék finomhangolására továbbra is lehetőségünk van konzolból, sőt kényelmes újítás, hogy a „tab" használatával némi segítséget kapunk a megkezdett parancs pontos nevét illetően (magyarán: ha legalább az elejével tisztában vagyunk, nem kell tovább bénáznunk, vagy felmennünk a netre kérdezősködni). Pár általunk fontosnak ítélt konzolparancsot megtalálhattok a cikkhez mellékelt információs boxban. Ezen felül persze érdemes nyomogatni a tabot, hátha találsz magadnak valami olyan módosítást, amely felkelti az érdeklődésedet. Idővel mindenképp érdemes áttérni a konzolparancsokra, mert így a menürendszerhez képest sokkal gyorsabban lehet például pályát cserélni, vagy nevet és csapatot változtatni.

A beállítások között kiválaszthatjuk a külsőnket, mely a reflexeink és mentális irányításunk digitális kivetülése az Arénában. Pár számmal ezelőtt már beszámoltunk arról, hogy a grafikusok az eddig egy darab 256*256-os textúráról a fejet borítót különrakták egy 128*64-es mapre. Ily módon a Q3 karakterei kristálytisztán, soha nem látott részletességgel öltenek testet. Ennél már csak az örömtelibb, hogy a 30 modell különféle színű skinekkel megáldva közel száz választható külsőt eredményez. Itt aztán mindenki megtalálhatja a neki szimpatikus versenyzőt, kezdve a női ideált megtestesítő Mynxtől egészen az ettől igen messze eső Lucyig. A köztes kínálat sem hétköznapi, hiszen a nosztalgikus hangulatú (Doom, Ranger) résztvevők mellett igen zord és extrém alakok is bemutatkoznak a választóképernyőn. Természetesen lehetőség van arra, hogy saját vagy mások által készített modellt használjunk. Ehhez elengedhetetlen némi Photoshop és 3DS Max ismeret, ezért a modellkészítés pontos mikéntjére majd valamelyik következő számunkban még feltétlen visszatérünk. Kuriózumként máris letölthető a netről a Dungeon Keeper2 Horned Reaperje, amely igencsak tekintélyt parancsoló külső még kezdők számára is. Kár, hogy képtelenség komolyan venni, amint rakétavetőjével idétlenül rohangál a pályán, de azért látványnak nem utolsó. Szépen lassan a beépített választékot „megteremtő" Paul Steed is közkincsé teszi talonban maradt ötleteit (mondanom sem kell, hogy ez csupa minőségi darab), így nincs más dolgunk, mint hogy a megfelelő site-okról sorban letöltögessük az új karaktereket. Az installálásuk gyerekjáték, a .pk3 kiterjesztésű file-t be kell másolni a quake3/baseq3 könyvtárba. Ezt követően, ha a játékot elindítjuk – és a tömörített file korrektül tartalmazza az összes szükséges információt – az új modell ott fog virítani a karakterválasztó képernyőben. Hasonlóképpen futtathatjuk az új mapeket, ám ekkor előfordulhat, hogy a pályát manuálisan, a konzolból kell aktiválni (/map és a pálya neve).

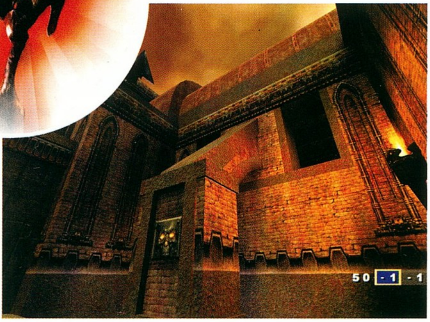
Amennyiben sikeresen „magunkra húztuk" az egyik entitás bőrét, ideje materializálódnunk az arénában. Tegyük fel, hogy az átlag felhasználó életét éljünk, azaz a Q3 telepítését követően nincs lehetőségünk kapcsolódni a helyi hálózatra (LAN), sőt interneten sem akarunk játszani, mert a kedvezményes tarifa ideje még nem érkezett el. Ebben az esetben érdemes nekikezdeni a beépített single player üzemmódnak. Tulajdonképpen egyszer mindenképpen érdemes végigjátszani a Mortal Kombat rendszerű kihívást, hiszen minden leküzdött „páholy" után animáció fogad majd. Persze nem kell semmi véresen komoly történetre gondolni, mindössze arról van



szó, hogy az adott szinten felbukkanó ellenfeleink bemutatkoznak egy csoportkép erejéig. (Az intro – ezt persze már az első indításkor szemrevételezhetjük – és a végső jelenet különösen magával ragadó. Hamisíthatatlan arcade stílus.) A megmérettetés hét szintre van osztva, ezen belül pedig 19 DM (deathmatch) és 6 tourney pályát kell teljesítenünk. A DM pályákon „mindenki-mindenki ellent" (free for all - FFA) kell nyomnunk a különféle botokkal, míg a szintlépések előtt egy-egy főellenfél próbál majd megállítani a könyörtelen menetelésben (ezek a tourney pályák). A csúcsok csúcsán pedig az introból már megismert cyber shaolin monk, Xaero fogad majd egy könnyed kis délutáni futkorászásra (többnyire BFG-vel a kezében, de ez ne zavarjon senkit:)). Xaero akárcsak a társai MI-val (Mesterséges Intelligencia) felvértezett robotjátékos. Az Ő történetük még a Quake első részéhez nyúlik vissza, amikor az első emberi viselkedést utánzó MI-val ellátott ellenfelek megszülettek a lelkes modkészítők jóvoltából. A Q3 botok programozója a timedemoból már ismerős „Mr. Elusive" tovább csiszolta a kezdetben tényleg mesterségesen viselkedő számítógép által irányított elmék mozgásait, gesztusait. Az Arena botjai már kísértetiesen utánozzák az eredeti játékosok viselkedésmintáit, de ami talán a legmeglepőbb, hogy ennek érdekében nem használnak előre gyártott útvonalpontokat, sőt a pályából ugyanannyit látnak és hallanak, mint mi, egyszerű humán versenyzők. Ennek köszönhetően végre képesek alaposan mellélőni, így időnként még hardcore szinten is azt a benyomást keltik, hogy valóban hús-vér, hibára hajlamos ellenfelekkel küzdünk (Nincs annál elkeserítőbb, ha egy bot képtelen mellé lőni! Szerencsére a Q3-ban még a nightmare szinten is van némi esélyünk az oldalazásra, elugrásra). Idővel megfigyelhetjük azt is, hogy hajlamosak teljesen belefeledkezni valamilyen konkrét célpont levadászásába (bosszú), vagy esetleg nekiállnak üzeneteket írogatni a száguldó rakéták kereszttűzében (szidalmazás). Persze ezek nem racionális cselekedetek, de ha az ember játszik, és tényleg szórakozásból küzd, akkor a pokolba a racionalitással, hiszen a fő cél az, hogy jól érezzük magunkat. Ehhez pedig könnyen lehet, hogy épp egy fejvadász magánakció asszisztál (ennek tatcom a nagymestere: képes 10 health-szel is a fejedre ugrani kezében csőre töltött rakétavetővel:)), vagy ne adj Isten egy vicces kommentár, amelyet ha azonnal nem pötyögünk a konzolba, később már aktualitását veszti. Felettébb érdekes, hogy a botok kommentárjait az ismert és a PC Guru szerkesztői által is nagyra becsült fantasy író, R. A. Salvatore „vetette papírra". Hogy ő miként került a képbe, az igencsak nagy rejtély, de mindenképpen a játék népszerűségének előretörését jelzi, ha Drizzt Do'Urden atyja is hozzátett valamit a tudásából. (Mondjuk kétségtelen, hogy ezúttal nehezen tudta csillogtatni a tőle már jól megszokott mélyenszántó, útkereső monológokat.)

A botok tehát jönnek-mennek, lőnek, találnak, hibáznak, időnként pedig be nem áll a szájuk. Rendelkeznek még egy felettébb emberi tulajdonsággal is, nevezetesen van kedvenc fegyverük. Bizony, bizony, hiába lenne elvileg Klesk hatékonyabb a birtokában lévő BFG-vel, ha neki az az átkozott rail gun a kedvence. Ennek megfelelően, természetesen az adott pályán mindenek előtt arra törekszik, hogy felvegye a számára értékesebb fegyvert. Amennyiben ez sikerül, keserűen tapasztalhatjuk, hogy megáldották némi plusz skillel a használatát illetően.

magabiztosságából, hirtelen rájövünk, hogy az egyetlen esélyünk az, ha meg tudjuk érinteni az ellenfelünket. Ekkor kétségbeesett kergetés veszi kezdetét, ami többnyire a halálunkkal végződik. Külső szemlélő láttára ilyenkor leginkább idióta pszichopatára hasonlítunk, annak minden veszélyességével. Amennyiben a fogócska mégis sikerülne, kemény, ötvenpontos találatokat vihetünk be. Ha így le tudunk ütni valakit, akkor „humiliation" (megalázás) beszólás erejéig a program is értékeli a teljesítményünket. Szóval azért érdemes legalább megpróbálni, hiszen a kommentárt mindenki hallja. Meg hát milyen király már bárkit is megalázni:).



FEGYVERKEZZÜNK!

A küzdelemben kilenc pusztító eszköz áll a rendelkezésünkre, hogy helyt álljunk a botokkal, illetve az emberi játékosokkal szemben. „Sajnos" (vagy szerencsére?) az arzenál nem tartalmaz semmi lényeges újítást, egyszerűen a régi id játékok egyfajta „best of" válogatása. Tették mindezt úgy, hogy a végső tulajdonságok kialakítása során igen nagy figyelmet szenteltek a virtuális társadalom visszajelzéseinek, illetve annak a törekvésnek, hogy a játékmenet többé-kevésbé a kezdők számára is élvezetes lehessen. Ennek jegyében alapból 120 életerőponttal kezdünk, azaz képtelenség bárkit is a kezdőponton egyetlen rakétatalálattal megsemmisíteni.

GAUNTLET

Az első a sorban a forgó pengés fűrész némi elektromos kisüléssel párosítva. Ehhez nem szükséges töltény, ezért ha a használatára fanyalodunk, az már nem sok jót jelent. Többnyire csak akkor realizáljuk a jelenlétét, ha hirtelen kifogyunk mindenből, és automatikusan kézi harcra kényszerülünk. A mozgásunk ilyenkor általában veszít valamit a

MACHINE GUN

A gépfegyvert megkapjuk alapból, illetve minden esetben ezzel születünk újra. Profi módon használható a közepes távolságú küzdelmekben, illetve hatásos fegyver a rail gunt használók ellen, hiszen minden egyes találat a gyorstüzelőből hátralöki az ellenfelet. Folyamatos csúszás és némi vörös köd kíséretében pedig igen nehéz pontosan célozni. Töltényenként hét pontot sebez, team DM-ben viszont csak ötöt.

SHOTGUN

A dupla csövű „nagypapa" szakavatott kezekben igazi halálos fegyver. Hatékonyan használható embervadászatra (nem, ez a program nem a brutalitásról szól…:)), de igazán nagy sebzést – a sörétek szétszóródása végett – csak pontos és közeli találat során eredményez. Tömegben akár két embert is károsíthatunk vele, de jól használható közepes távolságban a mínusz fragek szaporítására is (ez is „hitscan" fegyver, azaz egy-egy jól irányzott lövéssel a platformok széléről

A PC GURU KEDVENC KONZOLPARANCSAI

bind: Ennek a parancsnak a segítségével bármilyen konzolparancsot rákonfigurálhatsz valamelyik billentyűre. (Pl.: /bind r „screenshot")

connect: A szerver nevének vagy IP címének beírása után bekapcsolódhatsz a kívánt címre.

cg_Shadows: Ezzel a paranccsal az árnyékokat kapcsolhatod ki-be. Értékét 0-3 között változtathatod.

cg_DrawGun: Default: 1. E parancs kiadásával eltüntetheted kezedből a fegyvert (pl.:\cg_drawGun 0).

cg_ZoomFov: Default: 22.5. A nagyítás látókörének mértékét változtathatod ezzel a paranccsal.

cg_FOV (Field of View): Default: 90. A látótér periferikus szögét állíthatod be ezzel az utasítással. Ajánlott érték: 110.

cg_DrawFPS: Default: 0. A framerate kiíratása a képernyőre (1).

cg_CrosshairSize: Default: 24. A szálkereszt mérete.

cg_ThirdPerson: Default: 0. Ennek segítségével kedvenc FPS-ünket átkapcsolhatjuk Lara Croft nézetbe (1).

com_hunkMegs: Default: 56. A játék által lefoglalt memóriaterületet változtathatjuk meg. Ajánlatos a rendszermemória ¾-ét konfigurálni.

Demo: Demók lejátszásához szükséges utasítás. (Pl.: \demo demo1)

Disconnect: Lecsatlakozás a szerverről.

exec Valamelyik előzőleg lementett config fájl futtatása konzolból. (Pl.: \exec guru.cfg)

fraglimit: Játék közben ezzel a paranccsal változtathatjuk meg a maximum fragek számát.

g_gametype: Ennek a parancsnak a használatával játszhatunk pl.: free for all pályán Team Deathmatch-et. 0: free for All, 1: Tournament, 2: Single Player, 3: Team Deathmatch, 4: CTF.

g_warmup: Default: 20. Ez az utasítás a Tournament játékmód előtti bemelegítési idő beállítására szolgál.

kick Adott játékos eltávolítása a szerverről. (Pl.: \kick Chris)

map A baseq könyvtárba másolt pk3 vagy a baseq-n belüli maps könyvtárba másolt bsp kiterjesztésű pályák betöltése (pl.:\map addict).

map_restart: A megkezdett aréna újraindítása.

name: Ha játék közben szeretnéd megváltoztatni a neved, ezzel az utasítással megteheted. (Pl.: \name Sasa)

quit: Kilépés a Q3A-ból.

reconnect: Ha a szerver esetleg ledob, ezzel az utasítással könnyedén visszakonnektálhatsz.

scr_conSpeed: Default: 3. A "~" billentyűvel lehívható konzol lenyílási sebességét változtathatod meg.

sv_MaxClients: Ezzel a paranccsal maximálhatod az arénában harcoló játékosok számát.

Sensitivity: Default: 5. Az egér érzékenységét állíthatod be ezzel a paranccsal.

Timelimit: Játék közben ezzel a paranccsal állíthatod be a küzdelem időtartamát.

vid_restart: Videomemória frissítése.

writeConfig: Ezzel a paranccsal elmentheted saját configodat, amelyet később az exec utasítással tölthetsz be (Pl.: \writeconfig shoebaron).

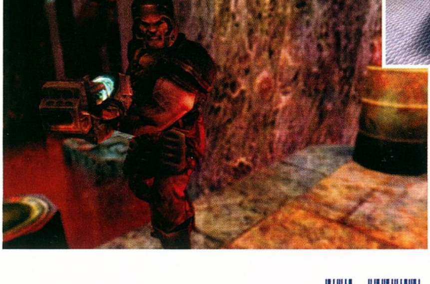
bárkit a mélybe lehet taszítani). Sajnos távolról a szétszóródott sörétek szinte teljesen hatástalanok.

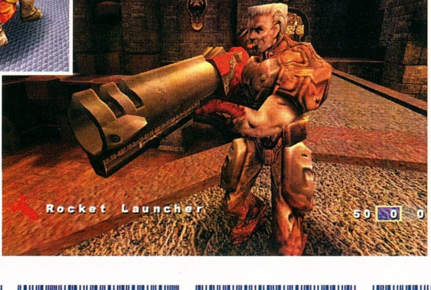
GRANADE LAUNCHER

A tradicionálisnak nevezhető Gránátvető a Q3-ból sem maradt ki. Bár emlékezetem szerint a Q1-ben sokkal könnyebb volt célozni vele, de azért érdemes gyakorolni a használatát, mert közvetlen találat esetén 120 pontot sebez. Szóval brutális. Alkalmas arra, hogy a pályát vizslatva, találomra megszórjuk a forgalmasabb helyeket, így téve szert pár „ajándék" fragre. CTF-ben is jól használható, főleg a bázisközeli harcokban lehet komoly nehézségeket okozni az ellenfeleknek (akár magányos támadóként vagy védőként is). Kis tapasztalattal elő lehet adni a gránát jumpot is, ám ez legfeljebb szépségdíjas alakítás, másra nem igen jó. Túl körülményes és lassú.

ROCKET LAUNCHER

Az id játékok klasszikus fegyvere, amely visszatérve a Q2-es hullámvölgyből végre ismét a régi fényében tetszeleg. Ha jó vagy a RL-rel, már félig megnyerted a játékot. Közvetlen találat esetén 100 pontot sebez, azaz nem halálos, csak életveszélyes (Q1-ben, ha az újraszületést követően bekaptál egy rakétát, a 120 pontos sebzés miatt egyből kezdhetted átkozni a küldőjét). A robbanás hatótávolsága nem túl nagy, így a közvetlen sebzés mellett a test vagy a gyenge találat eléréséhez is pontosan kell célozni. Ezek eredményességéről különféle hangjelzés tájékoztat, így ne lepődj meg, ha az áldozatod látszatra több „direct hit" gyanús találatot is túlél. Ez egyszerűen azért van, mert a robbanás ereje mindössze gyengén, vagy nem közvetlenül sebezte (teszem azt, lábon találtad). A rocket jump ismét jól használható, így





eljuthatunk a megközelíthetetlen helyekre (na ebből nincs sok a Q3-ban), illetve felrepkedhetünk a magasabb szintekre.

LIGHTING GUN

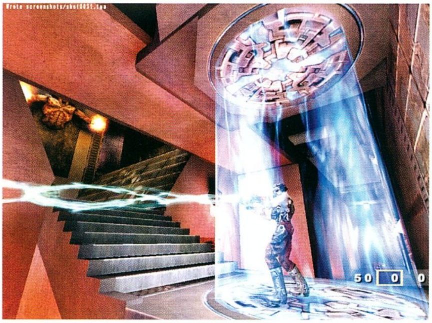
Sokunk kedvence, a shaft végre ismét visszakerült a játékosok kezébe. Bár a szépemlékű Q1-es elődjéhez képest az ereje mérsékelve lett (sőt, még a tesztváltozathoz képest is visszafogták), azért pontos találat esetén még mindig jól használható fegyver. Kicsit értetlenül állunk az előtt, hogy a sütögető a pályák nagy részén nem kapott helyet, ráadásul elvették a discharge tulajdonságát is. A régi jó DM3-on bezzeg mindenkit ki lehetett pusztítani a rakétaszoba környékén, ha kellő pillanatban a vízbe sütöttünk vele. Persze az öngyilkos akció többnyire iszonyatos káromkodásokat vont maga után, de azért a jelenség legmélyén az egész csapat jól szórakozott. Ezt most már el lehet felejteni.

RAIL GUN

A camperek (táborozók) kedvelt fegyvere a Q2-ből. Hát persze, hogy itt a helye az új arzenálban is. Közelharcra a lassú újratöltődési idő miatt szinte teljesen alkalmatlan, ám messziről ideális fegyver, értő ember kezében pedig maga a halál. Mivel nagy távolságokból kell pontosan célozni vele, ezért ha rail gunozunk, érdemes élni a beépített zoom lehetőségével. Ennek a távolságát kedvünkre módosíthatjuk egy egyszerű konzol paranccsal (/cg_zoomfov x, az alapérték 22.5). A "bezoomolt" rail gunos nagyon könnyen sebezhető, ezért érdemes a gyorsan a közelébe kerülni, és megadni a kegyelemdöfést. Nincs annál dühítőbb, ha valaki mesterien kezeli a rail gunt, és folyamatosan leszed vele a levegőből. Ezért nagyon fontos, hogy mindenképpen elsajátítsuk legalább középszinten a használatát. Ilyenkor már kevésbé tudnak a 100 pontos találatokkal a sírba kergetni.

PLASMA GUN

Egészen a Doom2-ig kell visszamennünk, hogy megtaláljuk a Plasma Gun eredetét. Az idők során feledésbe merült gyorstüzelő fegyver-reinkarnációja, látványos grafikai megvalósítással. Plazmánként 20 pontot sebez, Quaddal kombinálva pedig gyakorlatilag kivédhetetlen.



BFG-10K

A legendás BFG talán az egyetlen fegyver, amely alapos átdolgozáson ment keresztül. Az id játékok történelmében a BFG megszerzése mindig egyfajta legyőzhetetlen érzést kölcsönzött a tulajdonosának. Nos, a Q3-ban az ismert tömegpusztító fegyvert „lealacsonyították” feltuningolt rakétavetővé, amely ugyan a legerősebb gyilkoló eszköz, ám a használata a nagy elődökhöz képest semmiféle feelinget nem hordoz magában.

CSAPATJÁTÉKOK

Végül elérkeztünk ahhoz a részhez, melyben igazán le lehet mérni a Q3-ban rejlő lehetőségeket. Hogy tényleg valós képet tudjunk nyújtani nektek a beépített csapatjátékok élvezhetőségéről, több alkalommal is összehoztunk a Guruban kétszer négy főből álló lelkes tesztcsapatot. A résztvevők között a veterán játékosok mellett „egyszerű” FPS rajongók és egy teljesen kezdő „amatőr” is helyet kapott. Valahogy a Team Deathmatch nagyon nem jött be. Míg a Q1-ben szinte éjszakákon át küzdöttünk a DM3-on, addig a Q3-ban szinte soha senkinek nem volt kedve fél óránál tovább erőltetnie a TD-et. Bár igazából csapatjátékokról beszélünk, azért azt szeretném megemlíteni, hogy már a tábor közben és azóta is, ha Q3-ra kerül a sor toronymagasan a FFA vezet, azaz messze a legélvezetesebb játékmódnak titulálhatjuk a „mindenki-mindenki ellent” (legalább is egy közel reprezentatívnak mondható sokaság alapján). Természetesen ehhez képest a Capture The Flag, azaz a szerezd meg a zászlót sokkal átgondoltabb játékstílust igényel. A Q3-ban négy beépített CTF pályát találunk, kiemelkedően látványos pályatervezéssel, remek térképekkel. A játék élvezetes, pörgős, leszámítva pár elhanyagolható apróságot, amelyeket az elkövetkező patch-ben nyilván orvosolni fognak (Micimackó méretű betűk a player listában stb.). Természetesen itt is tetszőlegesen behívhatunk botokat a „valós” játékosok mellé, így némi idegeskedést és extra szervezést spórolva lehet az erőviszonyokat rögzíteni. Ennek a menedzselése és a botparancsok kiadása gyakorlatilag egyetlen kezdő számára sem okozhat különösebb nehézségeket, ám ettől függetlenül érdemes áttanulmányozni az összes lehetséges utasítást tartalmazó html dokumentumot (quake3arena\Extras\Help\BotCommands.html).

GÉPIGÉNY

Az időnként megszervezett szerkesztőségi LAN party amennyire élvezetes, legalább annyira tanulságos is volt. Bár a gépeket a lehetőségeinkhez mérten próbáltuk a Q3 extrém igényeihez tuningolni, azért mindig akadt a

KÉSZÍTSÜK EL SAJÁT DEMÓNKAT

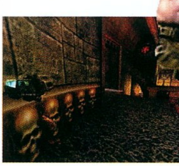
A Q3A-ban a Quake hagyományaihoz híven elkészítheted saját demóidat, amelyekben rögzítheted finomra csiszolt rocket jumpjaidat és legádázabb ütközeteidet. Természetesen ezeket a fergeteges csatákat később vissza is játszhatod.

A demók rögzítéséhez és lejátszásához a következőket kell tenned:

- Játék közben hívd le a konzolt, majd gépeld be: „/g_syncronousclients 1” majd nyomj „Enter”-t.
- Ezután a record paranccsal felveheted a demót, amit a stoprecord utasítással állíthatsz le (pl.: /record demo1).
- Az így elkészített filmet a „/demo filename” paranccsal, vagy a főmenü demo alpontjából játszhatod le (pl.:/demo demo1).

SEMMI SEM TÖKÉLETES

A fent említett kijelentés természetesen igaz a Quake 3 Arénára is, mivel egy-két apróbb hiba kedvenc shooterünkbe is bekerült. E bugok közül a Q3DM9 „Hero`s Keep” nevű pályán található nagyobb bibi méltó említésre. Remélem, a képekből jól látszik, hogy a Railgun mögött található íves falba bele lehet gyalogolni. Ha sikerült a fal mögé bújnod, onnan kényed kedved szerint Railezheted le mit sem sejtő ellenfeleidet, akik még ha akarnának, sem tudnának a másvilágra juttatni téged. A fal mögül ugyan ki lehet lőni, de belőni egyszerűen képtelenség. Ha már sokadszor leled halálod a railgun felszedése közben, jusson eszedbe, hogy a megoldás odaát van.



láncszemben gyenge pont. Persze gale-t sosem kesérítette el, ha 512*348-ban kell játszania alacsony textúrarészletesség mellett Vertex megvilágításban (Ilyenkor születtek az olyan elmés megállapítások, mint, hogy: „400*300-ban vodkával elmegy":)). Nos, a fent említett szolid gép Celeron 300A volt, 128 MB RAM-mal és Intel 740-es videokártyával. Ilyen paraméterek mellett a Q3 engine-t olyan mértékben le kellett butítani, hogy a PC játékokat még csak most kóstolgató medusa peti is elhűlten nézegette a nem kívánt végeredményt. Általános tapasztalat, hogy TNT2-vel vagy hasonló kaliberű grafikus kártyával (G400, V3, Ati Rage Fury), továbbá 500-as PIII processzorral (azért a hasonló órajelű Celeron is megteszi) és 128MB RAM-mal már 800*600-ban részletes textúrák mellett 32 bites színmélységben is igen szép fps-eket lehet elérni (1024*768-ban is lehet próbálkozni, de egy-egy tömegjelenet során az már igencsak lassú lesz). Azaz a játék folyamatos lesz, bár a Troubled

Waters CTF pályán a program még ezt a konfigot is simán megeszi. Természetesen az ésszerű grafikai kompromisszumokkal a játék még szép és élvezetes maradhat, de ezt már mindenkinek a saját rendszerére kell optimalizálni. Érdemes a textúrák részletességet és a 32 bites színmélységet csökkenteni, bár ezek hiányában a Q3 fokozatosan veszít az egyébként elképesztő grafikai adottságaiból.

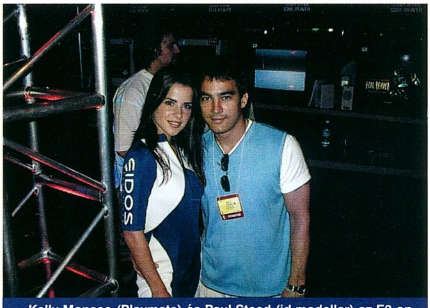
OTTHON, MODEMRŐL

Talán már sokatokban felmerült a kérdés, hogy miért nem említjük meg egy kifejezetten hálózati játékra tervezett szoftver esetében az internetes kapcsolódás lehetőségeit. Nos, sajnos eléggé elszomorító a tény, hogy otthonról 56k-s modemmel a Q3 gyakorlatilag játszhatatlan pingeket produkált. Bár több vonalról is kipróbáltuk a már létező magyar szervereket, egyelőre még nem igazán sikerült 140-160-as ping alatt csatlakoznunk. Hiába az optimalizált hálózati kód, ilyen pingek mellett képtelenség pontosan célozni. Persze ISDN (vagy jobb) connecttel ez az érték akár 50-60 alá is mehet, ami már nagyon szépen játszható, csak hát az itthoni háztartások java még nem rendelkezik 64k-s sávszélességgel. (Bár ismerünk olyan fanatikust, aki képes volt pusztán ezért beköttetni a gyorsabb vonalat. Le is nyomott jól:))

VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

Az ismertebb FPS-ek multiplayer részeit alapul véve már régóta sejthető, hogy milyen tulajdonságok teszik igazán élvezetessé a deathmatch-eket. A legfontosabb talán a kiemelkedő játékélmény eltalálása: ez függ a programban megvalósuló fizikától, a pályák kialakításától, a fegyverek hatékonyságától, a megfelelő erőviszonyok megteremtésétől, és még egy halom egyéb, kevésbé konkretizálható körülménytől. A Quake3-mal játszani kell, mert az id-nél tökéletesen eltalálták a mindenki számára élvezetes,

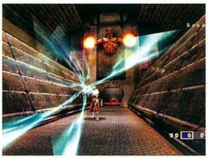
felettébb szórakoztató, helyenként már-már mulatságos gameplayt. Ebben elengedhetetlen szerepet játszanak a beépített ugratók, amelyek gondoskodnak arról, hogy a játék egy részét a levegőben repkedve töltsük el. Mindezek mellett a harc nem nélkülözi a kőkemény küzdelem jellegét, azaz lehet brutálisan darálni, közelről telepumpálni valakit söréttel, vagy éppen rakétavetővel szaggatni darabokra. Ilyenkor aztán jön a vörös köd, fröcsköl a vér, hullanak a modellek. „Az a legjobb, amikor ellenállhatatlanul keresztülgázolsz valakin" – hangzott el az egyik emlékezetes összecsapás alkalmával. Leszámítva a Q1-es sznobok egy részét (nekik az aircontrollal vannak jelentős



Kelly Monaco (Playmate) és Paul Steed (id modeller) az E3-on.

gondjaik), a Q3 nyújtotta játékélmény eddig szinte mindenkit megérintett, legyen az veterán FPS játékos, megrögzött StarCraft rajongó vagy éppen jeles real time stratéga.

Első lépésben a grafika és a pálya design fog meg, majd ezt a modellek sokasága, az egyszerű konfigurálás (bár evvel kapcsolatban már jeleztük, hogy a kezelőfelület meglehetősen igénytelenre sikeredett) és végül a szórakoztató játék követi. A



látványért felelős engine jelenleg a 3D-s megjelenítés csúcsa (nyilván számos játék alapjául szolgál majd a jövőben), ám ha valóban látni akarod a „csodát", akkor nagyon erős gépre lesz szükséged. Ennek megfelelően 3D gyorsító nélkül a program már el sem indul.

Sláger téma, hogy Q3 vagy Unreal Tournament? Dacára annak, hogy mindkét játék ugyanabban a viszonylag új kategóriában nevez, valahogy a végeredmény teljesen eltérő lett. Az UT single playerben valamivel élvezetesebb, a pálya design is hozza a szokásos Unreal hangulatot, a beépített játékmódok pedig semmihez sem fogható varázzsal rendelkeznek. A fegyverek is változatosak, a kezelő felület pedig tiszta és jól használható. Ennek ellenére – részünkről – a Q3 deathmatch-ben verhetetlen, így bár mindkét versenyző jól és lelkiismeretesen készült, végül az UT mégis a második helyre szorult. Egyszerűen azért, mert ha az embernek kedve támad egy kis lövöldözésre, akkor a Q3-mal fog játszani még akkor is, ha teszem azt nagy rajongója az UT beépített Assault módjának. (Persze

leszámítva az igazán fanatikusokat, akik most nyilván vadul vetik a kereszteket, milyen hülyeségeket irkálok itt össze:)).

Összességében a Quake3 erős alapját képezi a közel tökéletes multiplayer lövöldözős játéknak. Reméljük, hogy a hiányosságait (kevés CTF pálya stb.) a közeljövőben megjelenő patch-ek, mapek, és kiegészítők hamarosan pótolni fogják. Se több, se kevesebb, mint a jelenleg elérhető legkifinomultabb, legélvezetesebb deathmatch program.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.activision.com
www.idsoftware.com
mportal.c3.hu/news.php3?base=main
www.planetquake3.net
www.planetquake.com
quake.pganet.com

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

94

PII333, 64MB RAM, 500MB HDD, OPEN GL

THEOCRACY

StartBox

Fejlesztő: Philos Laboratories
Kiadó: Ubisoft
Web: www.philoslabs.com

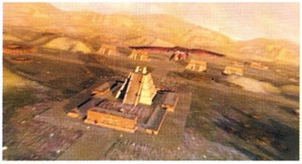
FOLYT. KÖV.

A két vaskos kötet már régóta porosodhatott az antikvárium polcain, mikor is rájuk találtam. A cím, "Theocracy krónika" elsőre nem mondott semmit, de a borítókon látható motívumok megfogtak, így aztán nemsokára boldog birtokosa lettem a műnek. Egy ideig el is feledkeztem róla, azonban ezen a ködös, misztikus estén az első kötet szinte a kezembe ugrott a kandallópárkányról. Meleg takaróba bugyolálva magamat letelepedtem kedvenc karosszékembe, és fellapoztam az első oldalt…

Minden idők legfélelmetesebb istene, a nagy Tollas kígyó vezéreljen utadon vándor, kinek kezébe került az Atlan birodalom hiteles története, mely szerint nagy urunk az istenek által számított hulló falevelek 1389. évében került hatalomra, miután sikeresen felülkerekedett az átkozott Axocopan birodalom seregein. Én, Malakari, nagy urunk kis szolgája kezdetektől kezdve rögzítettem az ő dicső tetteit az utókor boldogulására és okulására. Mielőtt azonban megismerkednétek az igaz történettel, vegyük számba birodalmának alattvalóit és az istenektől származó adományokat, melyek nagyban hozzájárultak, hogy uralkodónk hatalma megnövekedjen.

Urunk a Halls of Freedom nevű provincián ragadta magához a hatalmat. Ez a kis, de termékeny terület a nagy víztől körbevett kis földdarab középső táján helyezkedik el ellenséges birodalmaktól körbevéve. Az utazó változatos vidékekkel találkozhat itt, hiszen a leggyakrabban előforduló füves tájakat a mocsaras, sivatagos és erdős részek törik meg. Nagy urunk birodalmának épületei a síkságokon épülhetnek csak fel, a többi területen még robotoló rabszolgáink és csapataink is nehezen mozognak, sőt az istenek által teremtett hatalmas hegyeken még ők sem képesek átkelni. Halakban gazdag folyók szabdalják a birodalmat, ezeken a halandók csak az istenek ajándékaként meglevő hidakon kelhetnek át száraz lábbal. Seregnyi rabszolga sürgölődik nagy urunk birodalmának építésén, közülük azonban néhányan elnyerik a lehetőséget, hogy tudásukat kamatoztatva hatékonyabb munkával keressék isteneink elismerését: ők a mesterek, mindegyik saját szakmájának kimagasló egyénisége. Szorgos kezük segítségükre lehet a termőföldeken (farmerek), az erdő sűrűjében (favágók), a bányák mélyén (bányászok), a csillogó kövek világában (ékszerészek), vagy éppenséggel az urunk tiszteletére emelt építmények megteremtésében (építészek). Akadnak, akiket nagy urunk még nagyobb tisztséggel ruház fel: ők a kereskedők, kik az Ő javainak szállítását felügyelik provinciái között. A legnagyobb megtiszteltetés részéről, ha valakit kormányzónak nevez ki valamelyik providencián. Ő élet-halál ura, személyes megtestesítője urunk hatalmának és erejének. Segítségével nagy urunknak nem kell foglalkozni apró-cseprő ügyekkel, a kinevezett kormányzó elintézi helyette a termelés és képzés ügyes bajos dolgait. Nagy urunk erejét persze nem csak a munkás kezek, hanem számtalan katonáinak regimentje is szolgálja. A rabszolga még jobban örülhet neki, ha urunk valamely barakkban a hadi tudományok egyikét ajándékozza semmirekellő életének. Urunk legjobban a dárdásokat kedveli seregei közül, de szükség esetén kardos és íjász

Philos laboratories

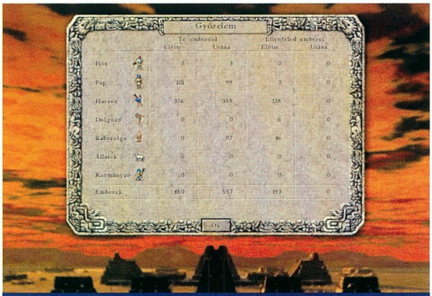


Megérkezett a karaván - folytatódhat a munka.

Tanult papjaink tevékenykednek - ellenfeleink pusztulnak

tömegek is állnak rendelkezésére. Ez utóbbiak képzése azonban bonyolultabb, hiszen nem elég barakkokat építetni, a provincián még kovácsoknak is kell lenniük, hogy sziszegő nyílvesszeik végeit megacélosítsák a szent harc pillanataira. Urunk nagy tudása hatalmas harci tapasztalataiban is megnyilvánul, isteneink segítségével csapatait nem vad hordákként, hanem fegyelmezett tömör falú erődítésekként is a harcba küldheti, mindössze a legnagyobb kegyet kell gyakorolni az egyik közkatonán, parancsnoknak kell kinevezni. Innentől kezdve formáció és lehetőségek garmada áll a vezető rendelkezésére, hogy az alá rendelt katonákat mind jobban vezesse csatába nagy urunk dicsőségére. Segítségére lehetnek ebben a felderítők, kiknek éles szeme majd kétszer olyan messzire lát el, mint hasonszőrű társaiké. Maradt még egy csoport, kiknek nevét még én is csak félve merem megemlíteni, ők a papok és főpapok, az istenek földi másai. Tudásuk és hatalmuk félelmetes, varázslataik ellen nagyon kevés dolog védheti meg a földi halandókat. Életük és mágiájuk azonban véges, nagy urunknak nem kevés idejébe telt, míg dicső parancsnokainak megtanította, hogyan vigyázzanak birodalmának papjaira a csatákban. Mágiájuk forrása templomaik, minden szférának természetesen a sajátja. Urunk kegyéből néha rabszolgákat ajándékoz papjainak, kik áldozatot mutatnak be isteneiknek piramisaik vagy főpiramisaik vérrel átitatott kövén, ezzel növelve a varázslataikhoz szükséges manna mennyiségét. Urunk papjai 4, míg főpapjai 6 varázslatot tudnak szolgálatába állítani, ezek némelyike a gyógyítást és a védelmet szolgálja, de többségük urunk dicső csatáiban használatos, ahol is hullnak tőle nagy urunk ellenfelei, mint a tűzbe vetett faágon a bogarak. Nagy urunk hódításai alkalmával ismerkedett meg az állatok hadrendbe állításának lehetőségével, és jó vezetőhöz méltóan ki is használta ezt, most már a jaguárok és idomítóik is seregét gazdagítják csakúgy, mint az idők homályából felbukkant Csodák csarnokának isteni adományai, a csodaíjak is. Ez utóbbiak félelmetes fegyverei nagy urunknak, lövéseik egész csoportokat képesek a nagy tollas kígyónak ajánlani. Urunk csapatait gyakran szemrevételezi, birodalmának a legeldugottabb sarkába is ellátogat, hogy figyelemmel kísérje fejlődésüket és csatáikat. Urunkat nagyszerű képességei segítették eddig hódításai során, no meg egy-két isteni ajándék, melynek létezéséről csakis nekem, Malakarinak, mint az Ő legbizalmasabb szolgájának van tudomásom. Urunk egy pillantással fel tudja mérni harcosainak tapasztalati szintjét (XP), egészségi állapotát (HP), állóképességét (St), támadóértékét (Att) és védőértékét (Def). Ennek tudatában, mint már annyiszor megfigyelhettem csaták előtt, dönt az adott csapat harcba küldéséről, elosztásáról, vagy éppenséggel pihentetéséről.

Minden provincián láthatjátok az istenek ajándékát, a születő kört, itt teremtődnek meg nagy urunk hű alattvalói, a rabszolgák, kikből minél több dolgozik az adott területen urunk dicsőségéért, annál nagyobb lesz az istenek ajándéka, annál több dolgos kéz fog csatlakozni urunk alattvalóihoz. Urunk, dicső tudását átadva egy sor építmény felállításának módját mutatta meg alattvalóinak. A szolgák a birodalom három alapelemét, a fát, a követ és az ékköveket használják fel a dicsőséges épületek felállításához. Az építéshez szükséges alapanyagokat a favágók és a bányászok biztosítják, azonban ha mestereinknek ékszerekre van szüksége, akkor az ékszerészek állnak munkába, hogy a kitermelt aranyat és jádét tudásuk legjavával átalakítsák csillogó ékszerekké. Seregeink és rabszolgahadunk ellátásához töméntelen mennyiségű kukoricára (kis és nagy farm) és húsra (tanya, halászkunyhó) lesz szükségünk csakúgy, mint az erdők ajándékára, a fára



Ezt a hadsereget semmi nem tudta megállítani.

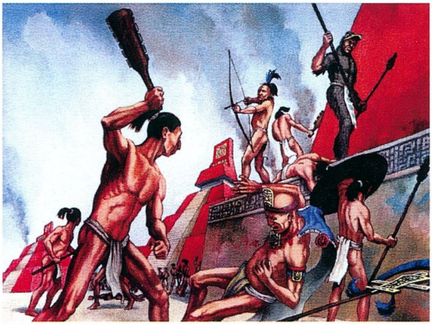
Nagy urunk legnagyobb csatajá és győzelme.

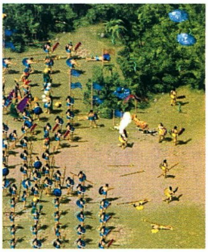
mindezek felépítéséhez (favágó kunyhó). Urunk rabszolgáinak képzése sok épületben folyhat. Az iskolák a legegyszerűbbek, ezekből 3 méret létezik attól függően, hogy a tanárok hány mesterségre képezik itt ki a leendő mestereket. A nagy iskola csak annyiban különbözik, hogy itt bármikor változtathatjuk, hogy milyen növendékeket szeretnénk oktatni az intézményben. A következő nagy csoportban a barakkokat találjuk, veterán oktatók urunk seregeit képzik itt ki. Nem minden provincia képes ellátni a közepes, vagy nagy barakkokat, pedig ezeket nagy urunk szereti, hiszen itt katonái gyorsabban tanulnak, sőt a nagy barakkban hasonlóan a nagy iskolához, lehetősége van változtatni a képzésen attól függően, hogy éppen milyen katonákra van szüksége. A legtöbb rabszolga a paloták és a papok piramisainak építésénél dolgozik, ezek jelentik az igazi kihívást építészeink számára. Urunk nagy tudásával hamar megismerte az istenek szándékát abban a tekintetben is, hogy egészségesen kell tartania seregeit és rabszolgáit ahhoz, hogy birodalma mind nagyobb legyen. Urunk minden provincián felépítetett legalább egy kis kórházat védőszentjeink dicsőségére, de nem ritkán a legnagyobb gyógyítás házának alapjait szenteli meg, hiszen ezek az áldott épületek már a rabszolgák szaporulatát is befolyásolják. Az urunk dicsőségére termelt javakat raktározni is kénytelenek vagyunk, bár bevallom őszintén, ezek számbavételét és nyilvántartását kedvelem legkevésbé, de nem szeretném becses személyemet a papok áldozókésének közelében találni, így ezt a feladatot is maradéktalanul ellátom. A négy raktártípus csak kapacitásában tér el egymástól, no meg természetesen az építéséhez felhasznált anyagok mennyiségében és minőségében. Ritkán találkozunk urunk birtokain az alábbi épületekkel, azonban nehéz lenne őket kihagyni, hiszen a lámakarámok végzik a lámavezetők képzését, nélkülük a kereskedelem elképzelhetetlenül lassú lenne a provinciák között. A

jaguárok ketrece nem szívesen látogatott építmény, megcsonkított, isteneinkhez visszatért rabszolgák és harcosok hada jelzi, hogy mi történik, ha ezek a bestiák vezetőjük nélkül maradnak. Persze csatákban nélkülözhetetlenek, csakúgy, mint a már említett csodaíjak is.

Nagy urunk hódításai elkerülhetetlenné tették, hogy megszervezze a provinciák közötti kereskedelmet. A legegyszerűbb mód a csapatszállítás volt, hiszen ilyenkor az egységeket csak be kellett terelni a providencián elhelyezett karavánsátorba, és máris át lehetett irányítani őket a birodalom más pontjára. A dicsőséges seregek szállításán kívül természetesen hamar felmerült a szüksége annak is, hogy a föld gyümölcseit is átszállíttassuk valamely másik területre. A kezdetben alkalmazott lámákat, melyek ugyan nagyon jól beváltak, nem lehetett folyamatos szállításra alkalmazni, így hamar kiegészültek a kereskedőkkel. Nagyon nem szeretem ezeket a kufárokat, azonban tény és való, nagy hasznot hajtanak urunknak avval, hogy nem kell egyenként figyelni a karavánokra, hanem folyamatosan szállítják a megtermelt terményeket a megállapodás szerint. Ha pedig valamelyikük nagyon elszemtelenedik, akkor nagy urunk jaguárjai mindig is hajlandók voltak benevezni egy kis fogócskára…

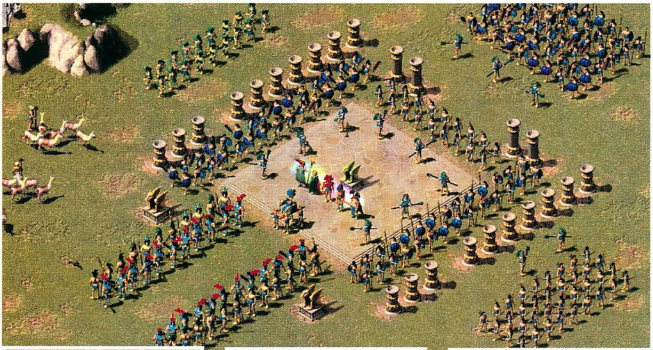
Urunk nagyon hamar rájött uralkodásának első éveiben, hogy nem állhat az összes törzzsel háborúban, hiszen az istenek hiába segítik talán egy kicsit jobban őt, akkor sem bírna el az összes törzs harcosaival és papjaival egyszerre. Nagy urunk kidolgozta a törzsek viselkedését egymás között, amit az ő furcsa szavaival „diplomáciának" nevezett el. Urunk mindig arra törekedett, hogy a velünk határos törzsek szövetséges, vagy legrosszabb esetben is semleges viszonyban legyenek birodalmunkkal. Míg a semleges állapot csak szabad átjárást biztosított a társ törzs területein, addig a szövetséges viszony 10 év múlva hozta meg gyümölcsét, mikor is a szövetséges törzs - vezetői látván urunk hódításait - feltétel nélkül csatlakozott területeinkhez. A szövetséghez persze nem egy ékszerész halála volt szükséges, tehetségüket és lelküket beleadták az elkészült ékszerekbe, csak így sikerülhetett, hogy az ajándékok meggyőzték az addig semleges birodalmat, hogy szövetségbe lépjenek nagy urunkkal.

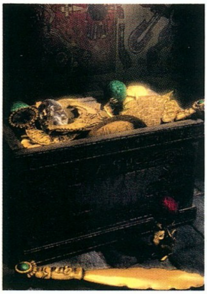




A háború azonban nagyon sok esetben elkerülhetetlen volt, isteneink ősi földjén elképzelhetetlen nagyságú seregek csaptak össze, az ezeréves piramisok remegtek, de miután a por elült, leggyakrabban urunk dicső seregei tisztelegtek isteneiknek, megköszönve a győzelmet. Urunk mindig is nagy figyelmet fordított a határoknak, itt állomásoztatta csapatait számítva a csalárdságra és cselvetésre, ami oly gyakori volt ezekben az időkben.

Már előre félek a feljegyzés következő fejezetétől, hiszen megint a papokról lesz szó, legszívesebben kihagynám ezt a részt, de nagy urunk határozott parancsa volt, hogy mindenki ismerkedjen meg a szférák és istenek földi helytartóival. A nap sugara itt, ahol szinte mindig az égbolton láthatjuk a hatalmas égető gömböt a legperzselőbb, így nem is csoda, ha számomra Cardezaka, a napszellem papjai a legfélelmetesebbek. Pusztító varázslataik elsősorban a háborúban eredményesek, gyakran láttam csatákban a naptüzet, az ördöglabdát, a sárkányfelhőt, a napcsillámot, vagy éppen a pokolgyűrűt. Hirtelen nem is tudom, melyikük volt a félelmetesebb. A sötétség is





kedves urunknak, hiszen a hold papjai is szolgálatába állnak már régóta. Áldozataikat az éj leple alatt ajánlják isteneiknek imák közepette, melyek mily meglepő, a sötétséghez fohászkodnak. Varázslataik csakúgy különlegesek, mint maguk, hiszen a Hold dühe, a fellegpajzs, vagy éppenséggel a fagyott szél érdekesen keveri a támadó és védő varázslatokat. A nagy varázslataik viszont egyértelműen a védelmet szolgálják saját maguk és csapataink részére. Maradva a sötétségben következzenek a csillagok papjai. Ezeknek a papoknak Eptahkal az éjjeli égbolt rideg és kiszámíthatatlan ura parancsol. Ő a sötét szándékok patrónusa, aki örömét leli minden agyafúrt ügyeskedésben, minden apró tolvajfurfangban. Papjai a sötét mágia mesterei. Varázslataik kíméletlenek és megtévesztők.

Nagy urunk szolgái közül nem hiányozhatnak azok sem, akik a természettel, a növény- és állatvilággal tudnak kommunikálni, ők Tlalocot papjai, akik az erdő istenét szolgálják. Varázslataik, legyenek azok védő vagy támadó jellegűek, egyformán a természeten alapulnak. Urunk gyakran keresi e papok segítségét, hiszen varázslataik egyszerűsége és hatékonysága lenyűgöző, legyen szó az ellenség lámává változtatásáról, vagy éppen jaguárok megidézéséről a csaták sűrűjében. Utoljára a szellemek papjai és az ő istenük, Gaargalac maradtak. Varázslataik félelmet keltenek az egyszerű harcosokban, hiszen élőhalottak, szellemhordák kószálnak irányításuk alatt. Arról pedig még a krónikák is megemlékeznek, mikor egész seregeket tüntetnek el, és jelenítenek meg a provincia egy másik sarkában. Nem szabad azonban elfelejteni, mint azt nagy urunk mindig is hangoztatta, hogy a papok önmagukban nem nyerhetnek meg semmilyen csatát, hiszen katonák tömegével kell őket körülvenni, hogy életük vékonyka fonalát megóvjuk a durva támadásoktól.

Dicső urunk hatalmát megszilárdította, és csatáinak sikeréhez nagyban hozzájárult az is, hogy felismerte a földünkön található varázstárgyak és hősök jelentőségét. Ez utóbbiak csatlakozása seregeinkhez ünnep volt, hiszen erejük és tudásuk messze meghaladja a legjobban képzett parancsnokunkét, arról már nem is beszélve, hogy varázstárgyakat birtokolnak, melyek még jobban kiteljesítik tudásukat. Bárkit, aki ilyen tárgyat birtokol, az istenek megjelölik: kis gömböcske jelenik meg a feje felett. Minden esetben nagy urunk szokta elvégezni a tárgyak elosztását, hiszen nem mindegy, hogy kihez milyen kerül. A használójának feltétlenül értenie kell a tárgyhoz, a kardforgató semmit nem tud kezdeni a mágikus dárdával. A mágikus maszkok, gyűrűk és egyéb ékszerek azonban szabadon felhasználhatók minden katonánknál.

Nagy urunk lassan egy emberöltő óta kormányozza birodalmát. Sikereinek és kudarcainak krónikáját fogom most elmesélni, azonban előbb egy tanácskozáson kell részt vennem, melyen a csillagjósok fogják előadni látomásaikat csillogó és hangos fegyverekkel felszerelt vadállatokról, melyek nagy urunk egységes birodalma felé közelednek a nagy víz felől…

Malakari, nagy urunk hű szolgája

A könyv lassan kicsúszott a kezeim közül, a hosszúra nyúlt olvasás meghozta gyümölcsét, mély álomba merültem. A kötet fantasztikus víziói azonban tovább keringtek a képzeletemben, újabb és újabb lehetséges pályára vezetve a történet szereplőit. Papok és rabszolgából lett dölyfös katonák menetelnek hosszú sorokban a síkságokon, amott pedig hatalmas kavarodás az egyik stratégiailag fontos hídnál. Álom vagy valóság? Nem tudom, de nem is akarom tudni, inkább átadom magamat a hódításnak és a birodalomépítésnek – álmomban és a valóságban.

Bear™
bear@vogel.hu

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P200, 32MB RAM, 120 MB HDD

89

FINAL FANTASY VIII

StartBox

Fejlesztő: Squaresoft
Kiadó: EIDOS
Web: www.ff8-pc.com

A varázslónő már sejtette, hogy bajban van. Megpróbált nyugodtságot erőltetni magára, majd gőggel teli hangnemben azt kiáltotta, hogy soha nem győzhetik le. Ekkor varázslat hatására különös derengés vette körül ellenfeleit. Mintha ez még nem lett volna elég, nemsokára el is tűntek a szeme elől. Bármivel is próbálkozott, már késő volt. A láthatatlanság ellen nem tudott mit tenni, csak abban bizakodhatott, hogy az ital hatása hamarosan elmúlik, és akkor ismét ő kezdeményezhet. Nem követhet el még egyszer ekkora hibát. Most minden erejével a védekezésre kell koncentrálnia, a legkisebb figyelmetlenség elég ahhoz, hogy a szemben álló csapat végleg leszámoljon vele. Bekövetkezett az, amitől legjobban tartott, eljött a végső támadás. Ha sikerülne valahogy mégis hatástalanítania a láthatatlanná tevő ital hatását, akkor talán lenne még valami esélye, hiszen őket is erőteljesen megviselhette a hosszú harc. Mint varázsütés érte a következő pillanat. A szemközt álló csapat körvonalai halványan felsejlettek, egyre határozottabb körvonalat öltöttek. Már felismerte ellenfeleit, Squall Leonhartot, Rinoa Heartillyt és Quistis Trepe-et. Szemében felcsillant még az utolsó remény szikrája. Támadásba lendült, de elkésett. Squall egy gondolattal előbb indította meg legerősebb támadását. Veszített.

A sokak által annyira várt időpont végre elérkezett hát. Hiszen a január 25-i amerikai megjelenés után február elején mi is kezünk közé kaptuk a PlayStationön méltán híres sorozat nyolcadik részét. Nagy várakozás előzte meg a programot, de a kiadott demó egyeseket letört. A csaták megvalósítása hiába volt mesés, nem volt átlátható, az egész gyorsan kiadott konzolgép-átiratnak tűnt (azért a GF-ek megidézése még a hitetleneket is bámulatba ejtette). De emlékezzünk vissza a hetedik rész demójára, amely szintén nem sokat árult el a játékból.

A történetben Squall Leonheart - aki fiatal végzős a balambi katonai akadémián - szerepét öltjük magunkra. Főhősünk tipikus magányos farkas, a társaság nincs ínyére, más baja nem érdekli, csak magával van elfoglalva. Azonban feltűnik valaki, aki mindent megváltoztat. Szándékaim szerint nem szeretnék túl sokat elárulni a történetből, mert ez adja meg az egész játéknak a varázsát, még az utolsó utáni pillanatban is érhetnek olyan meglepetések, amelyek teljes egészükben felforgatják az addig kialakult elképzeléseidet. Ilyet nem fogsz az amerikai filmekben látni, erre csak a japánok képesek. A történet sokkal emberközelibb, gyorsan azonosulni tudsz a karakterekkel, gondjaikkal. Itt a szereplőknek vannak hibáik, nem tökéletesek, megpróbálnak változtatni, vagy csak az események hatására, de változnak, ami még szimpatikusabbakká teszi őket.

Térjünk át az irányításra. Ha játszottál a hetedik résszel, akkor ez már ismerős kell, hogy legyen, akárcsak a különböző beállítási lehetőségek nagy része. Ha nem lett volna hozzá szerencséd, akkor sürgősen pótold be ezt a hiányt. Tehát a négy irányon kívül még három gombcsoport tartozik az irányításhoz. Az első csoport tartalmazza a főbb parancsokat: kiválasztás, menü előhívása, kártyázás/GF Boostolása és az elutasítás. A másodikba a kiegészítő gombokat sorolnám, amelyeket leginkább a csata hevében fogsz használni, vagy ha valamilyen járművet kell irányítanod (forgatás jobbra és balra, trigger, kiegészítő). A harmadik csoportba a pause és a képernyőváltó gombok tartoznak. Az egészet tetszésed szerint beállíthatod, csak jegyezd meg, hogy mit hova raktál, bár a nyolcadik rész már az általad beállított gombot adja meg az utasításokban. Véleményem

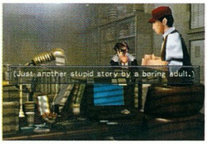
Buli van!

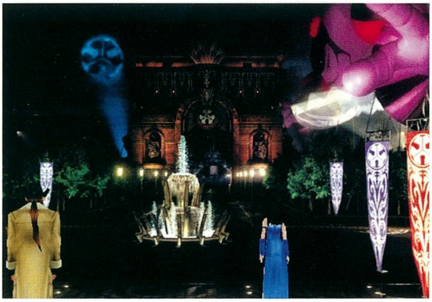
szerint az irányítás tízgombos joypaddel (ilyen az eredeti PlayStationös modell, amelyre az egész játékot tervezték) a legegyszerűbb.

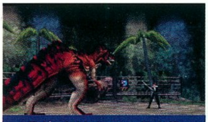
Ami a játékosok nagy részének tetszik, az a játék harcrendszere. Bár a legtöbb esetben az újabb epizódok valami kis változást hoznak a rendszerbe, de az alap marad ugyanaz. Mindenkinek kell egy bizonyos idő ahhoz, hogy a kiadott parancs után újra végre tudjon hajtani valamilyen másik utasítást. Így hasonlít a körökre osztott harchoz, ugyanakkor sokkal dinamikusabb annál, főleg, ha a beállításokban az ATB-t (Active Time Battle) nem Waitre állítjuk. Ha arra van kapcsolva, akkor az idő nem telik, amíg a varázslatok, tárgyak között kotorászunk, ennek köszönhetően a csata egy kicsit könnyebb lesz. Az előző részben megismert matériás rendszer teljes egészében eltűnt. Helyette a varázslatokat az ellenfeleinktől, vagy Draw Pointokból kell összegyűjtenünk. Mindezt viszont csak akkor tehetjük meg, ha karakterünknél a Draw parancsot engedélyeztük. Egy személynél háromfajta parancs lehet engedélyezve egyszerre, és emellett legfeljebb négy kiegészítő parancs vagy állapotváltoztató lehet beállítva. Az eddig említett változtatásokat karakterünk a Guardian Force-oknak (GF) köszönheti, akárcsak a később sorra kerülőket. A GF-eket leginkább a hetedik rész summon matériáihoz lehetne hasonlítani megjelenésükben. Fantasztikus látványt nyújtanak, amint megjelennek a csatamezőn. Ezek a lények használójuk agyában helyezkednek el, innen hívhatod őket elő, ha a csatában a GF parancsot használod. A Magic parancs az ellenféltől már megszerzett varázslatok felhasználására szolgál, bár ha éppen megtalálható nála a kívánt varázslat, akkor badarság lenne a sajátodat elhasználni. Egyszerűen csak szívd el tőle, de ne rakd tartalékba (Stock), hanem süsd el (Cast). Mindegyik GF-nek lesznek egyéni parancsai, így sokszor meg kell fontolnod, hogy éppen melyikre lesz szükséged a legjobb eredmény elérése érdekében. Ugyanez érvényes a kiegészítő hatásokra is. Majdnem elfelejtettem elmondani, hogy a GF-ek természetesen nem tudják az összes lehetőségüket, ezeket meg kell tanulniuk. Ebben a csaták során kapott AP lesz segítségedre. Azt, hogy kedvenc védelmezőid mit tanuljanak, a menü GF pontja alatt tudod beállítani, ha a kívánt GF-re váltasz. Csaták alatt, amikor meg szeretnénk idézni valamelyik GF-et, akkor az csak egy bizonyos idő múlva jelenik meg (amíg a kék csík el nem tűnik), ilyenkor az ő életereje jelenik meg a tied helyett. Azt, hogy ez az idő milyen hosszú, a kompatibilitásuk határozza meg. Ennek nagyságát az adott karakterrel pedig az, hogy ez utóbbi mennyit használta az adott GF-et. Ha a megidézés alatt támadás ér, akkor a sebzés nem a te életerődből vonódik le, hanem a GF-éből. Ők is ugyanúgy elhalálozhatnak a csaták során, de utána felélesztheted őket a G-Returner tárgy segítségével. Az embereinknél ezt a Phoenix Down végzi el.

GF-ekből három fajta létezik. Az első az alap, amelyet csata közben te hívhatsz segítséged-re. A második, amely magától jön a harcba, de ahhoz bizonyos feltételeket meg kell tenned, hogy egyáltalán csatlakozzon (Odin, Gilgames). Míg végül a harmadik csoportba tartoznak azok, amelyeket az Item (tárgy) paranccsal a tárgylistából hívhatsz elő. Ide tartozik a Phoenix és a Chocobo GF valamint a Mog is, ha a Chicobóval (kis Chocobo) a mellékelt Chocobo Worldben megtalálod.

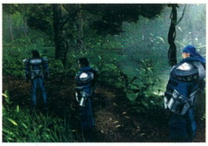
A Junction menü a játék talán legnehezebben megérthető része. Ez a pont magába foglalja a GF-ek beállítását a kívánt emberünkhöz, és a különböző varázslatok tulajdonságainkkal történő kombinálását. Amikor valamelyik GF-et megszereztük, akkor az még egyik karakterünknél sem található meg. Ahhoz, hogy elhelyezhessük, válasszuk a Junction, azon belül is a GF menüpontot. Ekkor az éppen a partiban szereplő játékosok, valamint a GF-ek nevei megjelennek. Ha kiválasztottuk a megfelelő tulajdonost a GF-eknek - ezt bármikor megváltoztathatjuk a játék alatt -, hagyjuk el a menüt. Ha ezt először tesszük meg a játék során, akkor automatikusan az Ability menüpont alatt találjuk magunkat, ahol a használandó parancsokat állíthatjuk be. Eleinte a választék még meglehetősen szegényes, ám a játék vége felé már dúskálni fogunk a különböző lehetőségek között. Amikor a tulajdonságainkat szeretnénk







Talán jobb lenne elfutni?



felturbózni, akkor a Junction után a Magic pontot kell kiválasztanunk. Itt a varázslatokat tudjuk hozzárendelni az egyes tulajdonságunkhoz. Ezt csak akkor tehetjük meg, ha a hozzánk beállított GF ezt támogatja (ezeket meg kell előtte tanulnia). Tehát, ha GF-ünk megtanulta mondjuk a „felfele mutató nyíl HP-J" parancsot, akkor a karakterünk HP-jához hozzárendelhetünk egy varázslatot, amely megnöveli az értékét. A növekedés a varázslat szintjétől, mennyiségétől és jellegétől függően változik. A támadó varázslatok kisebb mértékben növelik életerődet, mint a gyógyítók vagy a védekezők. Érdemes többször is átnézni beállításainkat, hátha az újabb varázslatok vagy a mennyiségi növekedés hatására jobb kombinációt érhetünk el. Ugyanezen menüpont alatt találhatjuk meg az elementális támadás, védekezés illetve a státusz támadás és védekezés beállításait (ezeket a parancsokat szintén a GF-ek tudják megtanulni). A menü e részét a balra nyíl lenyomásával érheted el (egyszer illetve kétszer). Az elementális helyekre csak valamilyen elem varázslatai kerülhetnek. A mellette található kis menüből tudhatjuk meg, hogy melyik támadás ellen mennyire vagyunk védve, ez meghaladhatja a száz százalékot, ekkor kis zöld csillag jelenik meg előtte. Ha ilyen alapú varázslatot használnak ellenünk, akkor az gyógyít rajtunk. Az azonos hatást kiváltó varázslatok értéke összeadódik. Védekezésre használható hely maximum négy lehet, míg a támadásra egy. Ha a támadó helyre rakunk varázslatot, akkor az oldalsó menüről a támadás eleme olvasható le, ez nem megy száz százalék fölé. Ezt is váltogatnunk kell, mivel kellemetlen lehet, ha tűz alapú lényekre (pl. Bomb) ugyanolyan varázslatot használva támadunk (gyógyítjuk). A státusz rész ugyanezen az elven működik, csak ezúttal a különböző státuszváltozásoktól óvhatjuk meg karaktereinket (ennek az értéke sem mehet száz fölé). Itt is négy lehetséges hely van a védekezés, és egy a támadás számára.

Az Item menüpont alatt a megszerzett tárgyakat találhatjuk, használhatjuk őket. A Rearrange ponttal saját magunk állíthatjuk a kívánt sorrendbe a tárgyakat, míg a Sort automatikusan elrendezi őket. A Battle almenüben a csata alatti sorrendjüket határozhatjuk meg.

A Magic pont alatt a nálunk található varázslatokat használhatjuk (Use), cserélhetjük ki a karakterek között (Exchg.), vehetjük el valamelyik karaktertől (All) és sorrendjüket rendezhetjük be a csata idejére (Rearrange).

A Status a negyedik pont a menüben, itt találhatjuk meg embereink tulajdonságainak összegzését. A kiválasztás gombbal még három képernyőt hívhatunk elő, melyek közül a harmadik a legfontosabb. Ugyanis ebben találhatók meg a karakter Limit Breakjei, amelyeket csata közben akkor használhatsz, ha az Attack parancs mellett kis, jobbra mutató nyíl jelenik meg (nyomd meg a jobbra nyilat, hogy átváltson erre a támadásra). Ezek a különleges támadások sokkal nagyobbat sebeznek. Mindegyik emberednek más és más fajta támadása van. Rinoa a kutyáját hívja segítségül, Squall a kardjával kaszabolja ellenfeleit, Quistis különböző varázslatokat alkalmaz, amelyeket tárgyakból taníthatsz meg neki, Zell-lel neked kell bevinned a megfelelő kombinációkat (mint a Mortal Kombat speckó mozgásai), ezeket újságokból taníthatod meg neki, Irvine a shotgunjából erősebb lövedékeket lő ki rövid ideig, míg Selphie varázslatokkal operál.

Az Ability menü akkor lesz elérhető, ha a GF-eknek már kifejlesztettél olyan tulajdonságot, amely nem a karakter tulajdonságait módosítja, vagy csata közben használható. Ilyenek a tárgy-, vagy varázslatmódosító tulajdonságok.

A Switch alatt tudod váltogatni a csapattagokat (Switch Member), ezt a világtérképen vagy mentési pontnál teheted meg. Kicserélheted továbbá két

FINAL FANTASY: A MOZI

Mostanság divatossá vált, hogy a legnagyobb számítógépes játéksikerek megelevenednek a mozivásznon (lásd. pl.: Wing Commander). A rajongók nagy-nagy örömére a Squaresoft fejlesztői és a Columbia/TriStar producerei úgy döntöttek, hogy kiaknázzák a fantáziavilágban rejlő lehetőségeket, és elkészítik a Final Fantasy mozi változatát.

A teljes egészében computer-animációval elkészített film 2065-be repít minket, amikor is a gaz idegenek megszállásukkal fenyegetik földünket. Első hallásra a történet talán egyszerűnek tűnhet, de ha a Square forgatókönyvírói hozzák a formájukat, biztosak lehetünk abban, hogy a mozi az utolsó pillanatokban is tartogat majd meglepetést számunkra. A Final Fantasy: The Movie-t Hironobu Sakaguchi rendezi, a szinkronhangok között pedig oly nagy sztárok nevei merültek fel, mint Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland és James Woods.

karakter teljes felszerelését is (Junction Exchange), ide a GF-ek és a varázslatok tartoznak.

A Tutorialban található meg a játék során eddig elhangzott okításokat és néhány alapinformációt a csatáról, kártyázásról. Ha már SeeD vagy, akkor itt töltheted ki a teszteket a nagyobb rangért, és a lépésszámlálót is itt találod meg (mennyit léptél a játék folyamán).

A játék pénzneme a gil, ez a mindenütt hivatalosan elfogadott fizetőeszköz. Pénzt nem kapsz a csaták után, nem találhatsz, csak a SeeD rangodnak megfelelő fizetést utalják át számodra bizonyos időközönként. Így az elején még nem lehet ész nélkül költekezni, ám a játék végére biztosan nem lesznek pénzügyi gondjaid. Új fegyvereket most nem vehetsz, csak a régit tudod felújítani. Ehhez meg kell találnod a Weapon Magazinokat, amelyekben le van írva, hogy az adott fegyver továbbfejlesztéséhez milyen tárgyakra lesz szükséged. A változtatásokat a fegyverboltokban tudod elvégezni. A módosítás nem csak a sebzésre, találati százalékra, hanem a csata közbeni kinézetre is hatással van. Ide tartozik még a trigger gomb is (E), ez Squall támadásakor használandó. Ha a megfelelő időben nyomod meg, akkor Squall sebzése majdnem a duplája is lehet: ez a Renzokuken. A Limitnél is kell használnod, amikor megjelenik alul a trigger felirat. Be lehet automatára is állítani, de az így elérhető sebzés kisebb a manuálisnál.

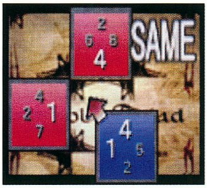
Ha jól emlékszem, akkor a kártyázásról még nem esett túl sok szó. Ezt a foglalatosságot majdnem minden személy szereti ebben a világban. Ha valakit a kártyázás gombbal (eredetileg az A) szólítasz meg, akkor egy kis beszéd után játszhatsz vele egy partit, ha elfogadod az aktuális szabályokat. Magával ezzel a kis szórakozással is több órát fogsz eltölteni, így nem árt már az elején az alapszabályokat jól begyakorolni, mert a végére igen kemény csaták várnak rád. Egy kártyán négy számot (bal felső sarok) és néha egy jelet (jobb felső sarok) találhatsz a képen kívül. A négy szám jelképezi a támadó és a védő értékeket az adott irányba, míg a jel a lap elementális jellegére utal (tűz, föld, jég stb.). A számok 1-től A-ig terjednek, az 1 a legkisebb. A játék folyamán a nagyobb szám üti a kisebbet, ezáltal a lap átszíneződik. Az nyer, akinek több lapja van a kilenc hely betelése után. Döntetlen is lehetséges akkor, ha a kezdő embernek öt, míg a másiknak négy lap van a birtokában. Az alapszabály szerint te választod ki a kártyákat, amelyeket használni szeretnél a csatában (öt darab), nincsenek elementálok a pályán, az ellenfél lapjait is látod (Open szabály), a nyertes egy lapot választhat az ellenfél lapjai közül, s ha az eredmény véletlenül döntetlen lenne, akkor mindenki megtartja a sajátjait. A játék szabályait a kártyakirálynőnél tudod megváltoztatni súlyos pénzek ellenében.

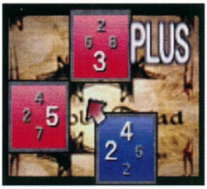
Ha nincs Open szabály, akkor az ellenfeled lapjait nem látod, de ő sem a tieidet.

A Same szabály esetén, ha a számok megegyeznek a szomszédos kártyákéval (egymás melletti számok, és legalább két szomszédos kártya), akkor a lap azokat átforgatja.

A Plus szabály hasonlít a Same-hez, de itt a két szám összege kell, hogy megegyezzen a másik két szám összegével.

Az Elemental szabály különböző elementális





A Final Fantasy első részei még Game Boyra, NES és SNES gépekre jelentek meg. Csak a hetedik résztől találkozhattunk vele a PlayStationön, de az itt elért hatalmas sikereinek köszönhetően már kiadták rá az ötödik és a hatodik részt Final Fantasy Anthology néven. A hetedik részből többet adtak el, mint az egész King's Quest sorozatból. A nyolcadik rész is osztatlan sikert aratott. A megjelenés napján ezrek álltak sorba, hogy az előre lefoglalt példányaikat kézhez kaphassák. Így a SquareSoft nekilátott a további részek fejlesztésének, amit idén Január végén sajtótájékoztató alkalmával közzé is tett. A kilencedik rész nyáron fog megjelenni Japánban, és Karácsonyra valószínűleg már itthon is kapható lesz PlayStationre, a PC-s kiadásról még nincsenek hírek. Csak reménykedni tudunk, hogy nem felejtenek el bennünket. A tizedik és a tizenegyedik rész már PlayStation 2-re fog megjelenni. A tizedik már játszható lesz interneten keresztül is, míg a tizenegyedik csak azon lesz hajlandó működni.

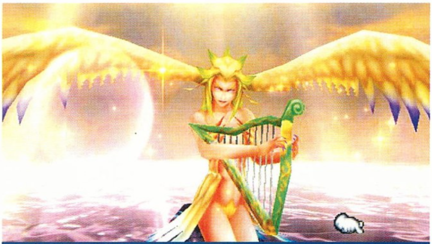
pontokat helyez el a pályán. Ha a kártya elementál jele megegyezik a játéktéren levővel, akkor értékeihez további egy pontot kap, ha nem, akkor egy levonódik azokból.

Random szabály esetén a gép véletlenszerűen választ ki ötöt a lapjaid közül, amelyekkel azután játszanod kell.

A Sudden Death módban addig játszotok, amíg valaki nem nyer, döntetlen esetén újabb parti.

A nyert lapok száma a következőktől függ: One esetén a nyertes egy lapot választhat magának. Ha a szabály Diff, akkor a lapok számának a különbségét viheti magával, míg All esetében az összes lap a nyertesé. Ezen kívül létezik a Direct szabály, mely szerint mindenki a meccs végén a saját színének a lapjait viheti magával: amit átfordítottál az a tied, de amit ő fordított át, azt elveszítetted.

A különböző régiókban más szabályok vannak érvényben, de mindegyik az előbb említettek variálásából jött létre.

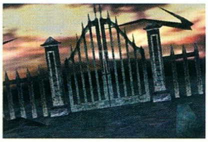

Szirénünk nem csak a hangjával kápráztat el bennünket.

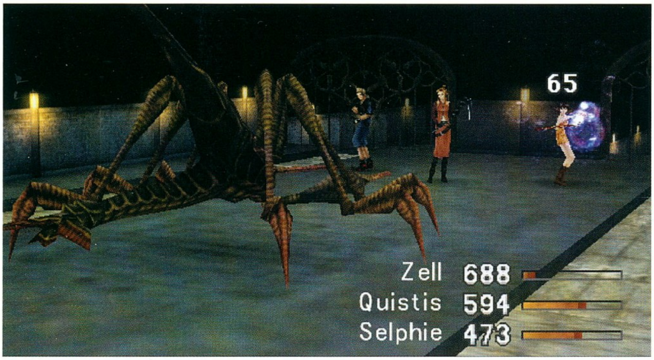
A grafikai megvalósítás sajnos nem a legtökéletesebb. A negatívum, amit fel tudok hozni ellene, az a maximálisan elérhető 640*480-as felbontás, és a kissé túlságosan elmosott hátterek. A mai géppark mellett illett volna legalább az eggyel nagyobb felbontás választási lehetősége, de a gépigényt tekintve akár az 1024*768 is elfogadhatóan futna a gépeken. A program a Software renderer módban szépen néz ki, nincsenek zavaró elmosások, cserébe egy kicsit lassabb játékmenetet kapunk a nagyobb töltési idő miatt (egészen PlayStation feelingje van). A hibái ellenére azonban azon kaptam magam, a hangulata annyira magával ragadott, hogy már megint több órát játszottam vele. Ilyenkor a hibák mintha eltűntek volna.

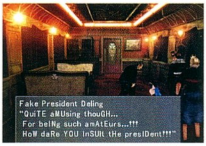
Az egész játékban megtalálhatók a számítógépes animációk, amelyek az eddig látott legszebbek közé tartoznak. Az Intro messze nem a legjobb a jelenetek között, pedig már az sem piskóta. A végkifejlet kitesz egy fél órát! A játék menet közben néha csak úgy átvált animációba és vissza, de mindezt olyan szinten, hogy nem érzed idegennek. Minden a helyén van.

A zenére nem lehet panaszunk. Jobb, mint az előző rész midi zenéi, bár abban is találhattunk kellemes dallamokat. Nem azt mondom, hogy nem hallottam már jobbat nála, de illeszkedik a játék hangulatához. Segít meghatározni a szereplők érzéseit a megfelelő helyeken. Külön kiemelném az Intro és a befejező animáció zenéit. Az első a Liberi Fatali, egyből hatalmába kerít, mondjuk, ebben az animációnak is nagy szerepe van. A záró zene Faye Wong - Eyes On Me-je, értesüléseim szerint még a Japán slágerlistán is előkelő helyezést ért el. A végén a szimfonikus zenekarral előadott változatát hallhatod, játék közben többször is feltűnik, de legtöbbször csak az instrumentális változat (még a dal keletkezése is a történet része). A szereplők még mindig nem beszélnek, sokak szemében ez megbocsáthatatlan bűnnek számít, de én nem tudom hibaként felróni.

Végül szeretném megemlíteni a Chocobo World nevezetű kis programocskát, melyben egy kis Chocobót nevelhetünk fel. Csatákat kell megvívnunk vele, ritka tárgyakat gyűjthetünk össze, amelyek az egyszerű játék alatt







nagy segítségünkre lehetnek. A megnyert harcok után egy 3*3 pontból álló hálózaton kapunk egy pontot, s ha három egymás melletti (bármilyen irányban) összejön, akkor a Chocobónk szintet lép. A csatákon kívül találkozhatunk még egy kaktusszal, akitől a tárgyakat kapjuk, és Munbával, a kis, oroszlánszerű lénnyel, akitől kedvenc nagyra nőtt csirkéd új fegyvert kaphat. A felső az új fegyver, a számok mutatják a támadás értékét (4 darab), az alsó az éppen használatos. A fel és a le nyilakkal választhatod ki, hogy melyiket tartod meg. A kaktusztól kapott tárgyak lehetnek A, B, C és D jelűek. Az A a legritkább, míg a D a hétköznapibb tárgyakat jelöli. Ebben a kis alkalmazásban erősíthetjük fel a Chocobo GF-ünket, amely így öt számjegyű sebzést vihet majd be ellenfeleidnek, itt találhatod meg Mogot is, aki Chicobo barátja.

A végítéletem a programmal kapcsolatban, hogy apróbb hibái ellenére is csak a csodálatomat tudom kifejezni a fejlesztők felé. A SquareSoftnak ismét sikerült valami olyat alkotnia, ami odaszögezi a játékost a gépe elé, és mindezt úgy, hogy közben szinte észre sem vesszük, és rabjaivá válunk, meg akarjuk fejteni titkait. Ha végig szeretnéd játszani, akkor rendezkedj be jó százórás kalandra, és ha mindent meg akarsz csinálni, akkor majdnem a kétszeresére. Viszont legközelebb a PC-s fejlesztőknek kicsit jobban kell igyekezniük, mert nem fogjuk egyszerű konverzióval beérni.

Most pedig következzen egy kis tipphalmaz, a sorrendben ne keressetek logikát, így jutottak az eszembe:

- A karakterfejlesztésnek nincs akkora jelentősége, mint az előző részben, ugyanis az ellenfeleid szintje függ karaktereid szintjétől. Ha például 10. szinten találkozol egy szörnnyel, akkor annak 600 HP-je van, de ha a 100. szinten vagy, akkor ugyanannak a szörnynek erősebb változatával fogsz találkozni, mondjuk 8000 HP-vel lesz megáldva.
- A fegyvereket akkor is tovább tudod fejleszteni, ha nem találtad meg a hozzá való újságot (mire nem jó az internet). Így akár az első CD-n is hozzájuthatsz a legerősebb fegyverek egy részéhez.
- A kártyázás nem csak jó szórakozás, hanem értékes tárgyakat is elő lehet majd állítani belőlük az egyik GF segítségével.
- A Laguna kártya megszerzése erősen ajánlott, ugyanis 100 Herővá tudod átalakítani. Ellone-tól kell elnyerned a Holdbázison.
- A kártyázás szabályait a kártyakirálynőnél tudod megváltoztatni, ha szükséged van rá. Érdemes teljesíteni a vele kapcsolatos alküldetést is még a harmadik CD-n, mivel a negyediken már egy városba sem mehetünk be, így amit nem szereztünk meg addig, az elveszett (mármint a kártyák szempontjából). Azonban ha sikeresen teljesítettük ezt a küldetést, akkor megtalálható lesz a repülőnkön, és az összes addig elveszített, fel nem vett kártyát megszerezhetjük tőle.
- Amilyen gyorsan csak tudod, fejleszd ki a GF-jeid összes tulajdonságait. A legjobb hely erre a kaktusz sziget, itt egy kis kaktusz leveréséért 20 AP jár.
- A Boostolás eléggé ideg- és billentyűzet (gamepad)-őrlő művelet, szerintem csak a nagyobb csatákban használd. Mindegyik GF esetében 250 az elérhető maximum ebben a mókában.
- Az Omega és az Ultima Weaponök legyőzéséhez használj Herót és Aura varázslatot.
- A játékban elérhető legnagyobb sebzés 9999, de ez alól most van pár kivétel is. Tehát egy támadásból is elérhető öt számjegyű sebzés (pl.: Eden (GF), valamint Quistis és Squall utolsó limitjei)
- A legerősebb mégis Rinoa Wishing Star limitje, amely tízszer 6-7000-et üt az ellenfélbe.
- A legerősebb varázslatokból az Island Closest To Hellen és az Island Closest To Heavenön tudsz jól feltankolni. Itt láthatatlan Draw pontok tömegét találhatod.
- A GF-ek egy részét az ellenfelektől kell megszereznetek a Draw parancs segítségével (pl.: A Dollet-i kommunikációs torony tetején található főellenféltől a Siren GF-et, Edent az Omega Weapontól kell elszívnod)
- A Double és a Triple varázslatok segítségével kettő, illetve három varázslatot süthetsz el egyszerre. Ha ezt megfejeled az Expend 3*1 paranccsal, akkor csak egy komponenst használsz el a három helyett.
- Ultimecia kastélyában a képnél a kertben alszik egy hírvivő.
- Próbáld meg a nehezen megszerezhető GF-eket is felvenni, néhányuk nélkül igencsak nagy gondjaid adódhatnak (Doomtrain, Eden).
- Karaktereidnél a Junction varázslatok beállítása mindig a lehető legjobb legyen. Ha valamelyikből használnod kell, akkor a hiányt gyorsan pótold be.
- Próbáld meg Squall Strength értékét felvinni 255-re, a támadásai így már hatásosabbak.

LaWMaN
lawman@freemail.hu
Köszi a segítségért RunneR.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www1.eidosinteractive.co.uk
www.squaresoft.com
ff8.gamegurus.net
www.geocities.com/TimesSquare/Portal/3226/index.html

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	40/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P166, 32MB RAM, 250 MB HDD, D3D

92

FOLYT. KÖV.
VÉGIG-JÁTSZÁS
PATCH

PLANESCAPE: TORMENT

StartBox

Fejlesztő: BlackIsle
Kiadó: Interplay
Web: www.planescape-torment.com

Ki ne vágyott volna halhatatlanságra? Úgy vélem, mindenkinek megfordult már a fejében, milyen lehet örökké élni, mégis, noha az emberek félnek az elmúlástól, kevesen vannak, akik nem választanák inkább a halandóságot - legalábbis ebben a világban. De vajon más körülmények között is így gondolkodnánk? Mit tennénk akkor, ha nem csupa olyan lény venne körül minket, melyek élnek, aztán egyszeriben megszűnnek létezni? Mit tennénk akkor, ha istenek járnának közöttünk, s mi is az övékhez fogható hatalommal rendelkezhetnénk?

Nem én vagyok az első, aki felteszi ezeket a kérdéseket, s nem is az utolsó, de igazából nem ez a fontos, hanem a miért. Ugyanis létezik olyan világ, melyben kipróbálhatod mindezt, melyben olyasvalaki lehetsz, akitől megtagadtatott az örök álom nyugodalma, kinek újra és újra meg kell tapasztalnia társai elvesztését, s velük együtt a saját énjének egy darabkájáét is. Te lehetsz a Névtelen, aki hasogató fájdalomra tér magához a boncterem rideg kőlapján, s bármennyire próbálkozik is, nem képes visszaemlékezni múltjára. Neked kell rájönnöd, ki vagy valójában, s miért különbözöl annyira az átlagemberektől.

AZ ALAPOK

Bár a Planescape általános AD&D alapokra épül, így sokan tisztában lehetnek az egyes tulajdonságokhoz kapcsoló lehetőségekkel, mégis érdemes elolvasni az itt leírtakat, hiszen a világ és a főhős sajátos mivoltából adódóan számos apró eltérést tapasztalhattok.

Először is megemlíteném, hogy kizárólag harcos osztályba tartozó karaktert indíthatsz, de azért ne keseredj el, a későbbiekben lehetőséged lesz rá, hogy a megfelelő személyeknél varázslóvá vagy tolvajjá képeztesd magad, sőt, a kellő képességek elsajátítása után kedvedre váltogathatsz a kasztok között.

Ez nem osztott, de még csak nem is kettős karakterosztályt jelent, egyszerre csak az egyik képességeit használhatod, és míg ezt teszed, a másik kettő nem fejlődik. Éppen ezért nem lehetsz egyszerre hatalmas mágus, hírhedt tolvaj és drabális harcos, ha nem specializálódsz idejekorán, végül egyik téren sem leszel eléggé erős, hogy megálld a helyed.

A fejlődés a te esetedben a következőképp történik: Valahányszor szintet lépsz a legfejlettebb karakterosztályoddal, a vele járó életerő- és képzettségnövekedésen túl adhatsz egy pontot valamely elsődleges tulajdonságodhoz (erő, ügyesség stb.). Amennyiben nem a legerősebb osztályod lép szintet, ez nem áll módodban, s az életerőd is csupán eggyel nő.

Induláskor te határozhatod meg, mely tulajdonságokra fordítasz különös figyelmet. Alapban ezek mindegyike kilences értékről indul, de te további 21 pontot oszthatsz el köztük. Fontos, hogy már itt tisztában legyél vele, milyen osztályra kívánsz koncentrálni, a későbbiekben csak kisebb finomításokra lesz módod.

Erő

Szokás szerint ez a tulajdonság határozza meg a karaktered teherbírását, az erőpróbák (például ládák feltörésének) sikerét, illetve a csaták során befolyással lehet a támadások eredményességére és az okozott sebzés nagyságára. Harcosként ez az elsődleges képességed, de más kasztok esetében is érdemes valamelyest javítani rajta.

Intelligencia

A magas intelligencia elsősorban a varázslók számára fontos, ez határozza meg a legerősebb megtanulható bűvigéd szintjét, illetve mennyit tudsz közülük bejegyezni a varázskönyvedbe. Ugyanakkor bármely más kaszt is sokat profitálhat belőle, mivel megnöveli a rendelkezésedre álló párbeszéd-lehetőségeket, ezáltal a gondjaidra gyakorta találhatsz harc helyett más megoldást, amiért komoly bónusz tapasztalati pont jár.

Bölcsesség

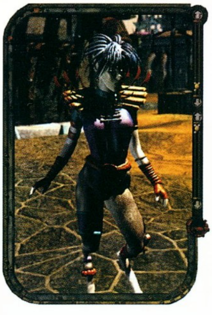
Az intelligenciához hasonlóan ez a tulajdonság is hatással van a párbeszédekre, de ezenfelül befolyásolja a kapott tapasztalati pontokat is. Tolvaj karakter esetében ez nem létfontosságú, hisz amúgy is az a leggyorsabban fejlődő kaszt, de ha harcos vagy, akkor a növelése mindenképpen megfontolandó, legalábbis érdemesebb erre költeni, mint például az intelligenciára.

Egészség

Gyakorlatilag a leghaszontalanabb tulajdonság. Talán sokan a fejükhöz kapnak, akik ezt olvassák, de ne feledjétek, a főhős halhatatlan, és ezáltal különleges képességekkel rendelkezik: alvás nélkül is képes a gyógyulásra, ám mivel ez magas érték esetében sem észveszejtően gyors, akár el is lehet feledkezni róla. Ha más mód nincs, állj fel a géped mellől, és vacsorázz meg, míg megerősödik.

Ügyesség

A tolvaj legfontosabb tulajdonsága, mely meghatározza a képzettségeit. Az ügyesebb karakter nagyobb eséllyel nyitja ki a lakatokat, távolítja el a csapdákat, emeli el mások értéktárgyait, vagy rejtőzik el az ellenségei elől. Ugyanakkor a többi kaszt is hasznát veheti egyéb különleges feladatok végrehajtása során, például



menekülő személyek, zsebmetszők elfogásakor, vagy társait segítségül hívó őrök nyakának elroppantása esetében... (Bah!) A fizikailag védtelenebb mágusok szánjanak rá pár pontot, hogy megnehezítsék a támadók dolgát.

Karizma

Ki gondolná, de ez is hatással lehet a párbeszédek kimenetelére. A karizmatikusabb ember könnyebben elhiteti másokkal, hogy neki van igaza, képes kimagyarázni magát a kényes helyzetekből, vagy rábeszélni az őröket, hogy nézzenek másfelé, míg elhalad mellettük, ezen túlmenően a kereskedők is olcsóbban adják portékájukat. Ha épp akad pár pontod, mellyel nem tudsz mit kezdeni, ehhez adva őket kellemes meglepetésekben lehet részed, de amúgy a növelése nem létfontosságú.

A CSAPAT

Kalandjaid során találkozni fogsz más... hm, mondjuk úgy, személyekkel, akik hajlandók csatlakozni hozzád. A tétovázás oka ezek különös létformája, hisz akadnak köztük idegen fajba tartozó lények, például beszélő enciklopédiaként alkalmazott koponya, kísértő szellem, sőt, démoni succuba. Ők azon túl, hogy veled együtt harcolnak, időnként tanácsokkal látnak el, de némelyek segítségedre lehetnek a karakterosztályok közötti váltogatásban is.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A legtöbb ember nem véletlenül válik kalandozóvá, általában különböznek valamiben az átlagemberektől. Természetesen te vagy erre a legjobb példa, hisz még közülük is kevesen térnek vissza a halálból, de akadnak más egyedi képességeid is. Sajnos amnéziád miatt nem tudod alkalmazni őket, de ahogy fényt derítesz múltadra, úgy térnek vissza ehhez kapcsolódó emlékeid, így érintéseddel

hamarosan képes leszel a holtak földjéről visszahívni társaidat.

A bolondos Morte is nagy hasznodra lehet szitokáradatával, mellyel el tudja terelni ellenfelei figyelmét, akik távolsági fegyvereikről, sőt esetleges varázslataikról megfeledkezve, őrjöngő dühvel rontanak rá, könnyű célpontjává válva a közelben várakozó barátaidnak. Természetesen, a jó pap holtig tanul, élőholt barátunk pedig azután sem hagyott fel vele, így a mérges utcalányoktól ellesett szófordulatokkal tovább finomíthatja képességét. :)

VARÁZSLATOK ÉS PIHENÉS

A varázslatok memorizálása az AD&D-ben rég bevált módszer. Ez a következőképpen történik: miután valahonnét szert teszel a bűvigére, bemásolhatod a varázskönyvedbe, így a későbbiekben bármikor képes leszel előkeresni. Ám ez nem elegendő az alkalmazásához, ha használni akarod, meg is kell jegyezned. Miután kijelölted a kívánt varázslatokat, nyolc órás, háborítatlan pihenésre van szükséged, hogy bemagold őket. Ezután bármikor előhívhatod emlékeid mélyéről, de csak egyetlen egyszer, mert amint elvégzed az aktiváló szertartást, a varázslat kicsusszan fejedből, mintha sosem ismerted volna, s kezdheted elölről az egész folyamatot.

Ráadásul nem áll módodban akárhol tábort verni, ezt csupán pár kijelölt helyen teheted meg. Ilyen lesz például Mebbeth és Angyar háza, miután megbarátkoztál velük.

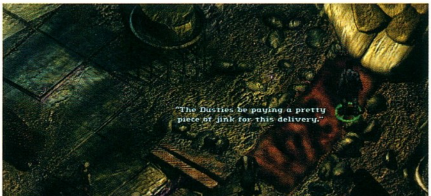
A KALAND

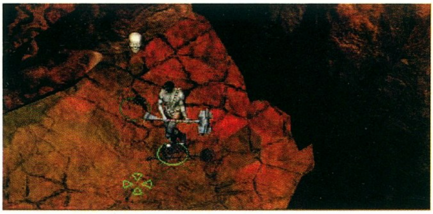
Úgy vélem, ennyi mindenkinek elég lehet az alapok megismeréséhez, hisz a program rendkívül felhasználóbarát, a legtöbb lehetőséghez könnyen előhívható magyarázat tartozik, ezért inkább hozzáfogok a történet bemutatásához. Az egészen biztos, hogy a teljes leírás ebbe a számba nem fog beleférni, de amit tudok, belezsúfolok, s később számíthattok a folytatásra is.

MORTUARY, MÁSODIK SZINT

Az ébredés

Szédelegve térsz magadhoz, és úgy csodálkozol rá a téged körülvevő világra, mint az újszülött, kit fáradtan pihegő édesanyja tart karjában. A különbség csupán annyi, hogy téged nem szerető karok ölelnek, hanem a boncterem rideg homálya. Nem emlékszel semmire múltadból, s az első arc, melyet megpillantasz, korántsem bizalomgerjesztő vigyorral mered rád. Ne ítéld el ezért, nem tehet másként, lévén varázserővel az élők világában tartott koponyáról van szó. Ő Morte, a beszélő enciklopédia, ki megunván a nekromanták és halálpapok szolgálatát úgy dönt, hűséges s szarkasztikus társadul szegődik az elkövetkezendő néhány évre. Nagy szerencse ez, hisz





tanácsaival talán sikerül eloszlatnia az elmédet megtöltő homályt.

A halálból frissen, noha kissé összeszabdalt testtel visszatérő, amnéziás idegenként első feladatod lesz, hogy kijuss a szobából, melynek ajtaját – ki tudja milyen okokból – bezáratták az odabent tébláboló zombik egyikével. Érvelésnek helye nincs, a tudattalan bábok csak teremtőjüknek engedelmeskednek, ám biztos lehetsz benne, hogy nem veszik zokon, ha az asztalról felragadott szike pár jó irányzott suhintásával visszaküldöd őket a halál békességébe, míg nagyhatalmú uraik ismét szólítják őket.

Noha ez a módszer nagyszerűen alkalmazható a kulcs megszerzésére, bölcsen teszed, ha a továbbiakban tartózkodsz mindenfajta fölösleges erőszaktól, mert még a holtak urai sem szívesen vesztegetik idejüket szolgáik feltámasztására, esetleg úgy gondolhatják, könnyebb megszabadulni a kellemetlenségek okozójától.

Dhall

Ahogy elindulsz a környék felderítésére, az egyik szobában hatalmas könyv előtt görnyedező öregembert látsz. Ő Dhall, a rend írnoka, így az egyetlen, akinek fogalma lehet róla, ki vagy te valójában. Beszélgetésetekből kiderül, hogy az épületet halálimádók lakják, akik elképzelése szerint a világ egyenértékű a pokollal, s megváltást csupán a teljes elmúlás hozhat. Ez az eszme nem különösebben közkedvelt a legtöbb átlagpolgár szemében, ám a hívők hajlamosak érvelés helyett erőszakhoz folyamodni, aminek végeredményeként a kétkedők közül jó páran a gyakorlatban is megtapasztalták, igazat állítnak-e.

Szerencsére Dhall nem ennek a módszernek a híve, így – annak ellenére, hogy már sokadszor hoztak át kiterített hullaként a kapukon, de eddig mindig a saját lábadon távoztál – rád bízza, mihez kezdesz az élete(i)dben. Még segítségedre is lehet: azon túl, hogy nem hozza a többiek tudtára halhatatlan mivoltod - kik bizonyára megtalálnák a módszert ezen állapot megváltoztatására -, beszél neked Pharodról, aki idehozott téged, s akinél feltehetőleg megtalálhatod elveszett naplód, benne az emlékeiddel. Ráadásul közli, hogy volt társad, Deionara nemrégiben lelt szállásra a földalatti kripták egyikében, érdemes lenne felkeresned a lányt.

Ei-Vene

Az északi szobában találkozol Ei-Vene-nel, a "boncdémonnal". Ennek a lánynak egyetlen feladat rendeltetett, a holttestek "restaurálása". Éles pengék foglalják el kezei helyét, melyekkel elképesztő sebességgel képes a kívánt helyeken sebeket ejteni, vagy éppenséggel eltüntetni azokat. Igaz, mióta kifogyott a varróeszközökből, ez utóbbi tevékenysége némileg háttérbe szorult, ám biztosít hálájáról, amennyiben kerítesz neki egy üveg balzsamot s tűt, meg cérnát. Ez utóbbit rögtön megszerezheted, ha kiveszed az itt tartózkodó, 506-os számú holttest fejéből (100XP), pár szobával arrébb, a szekrények egyikében pedig megtalálhatod a balzsamot. Cserébe Ei-Vene rajtad mutatja be először tudományát, néhány gyors öltéssel lezárja a testedet behálózó sebeket, aminek hatására valamivel több fájdalom elviselésére leszel képes. (250XP)

Távozás előtt figyeld még gyakorlott mozdulatait, melyek hatására feldereng benned az emlék, mikor a 42-es csontváz mellkasába rejtettél valamit (250XP). Őt

a harmadik szinten találhatod meg, s miután elvégzed az azonosítási szertartást, kiemelheted belőle régi tőröd és szükség esetére félretett garasaid (250XP).

MORTUARY, HARMADIK SZINT

Ezen a szinten gyakran találkozhatsz halálimádókkal, akik gyanakvóan méregetve érdeklődnek afelől, hogy ugyan mi keresni valód van itt. Nem érdemes beléjük kötni, inkább hazudd, hogy Dhallhoz jöttél, akkor békén hagynak.

Elsődleges feladatod a szentély kulcsának megkeresése lesz, mellyel kinyithatod a lezárt ajtókat, s ily módon találkozhatsz végre Deionarával.

A kulcs sajnos nem nyitja a szekrények és a ládák zárját, de erre a célra nagyszerűen alkalmasnak tűnik a feszítővas, melynek segítségével egész jó holmikat találhatsz, mint például a második szint lépcsője közelében az antik fülbevalót. Ennek titkát a 79-es zombira tetovált jel rejti, ez alapján kinyithatod az apró reteszt, ezáltal viselhetővé s jóval értékesebbé teheted az ékszert.

MORTUARY, ELSŐ SZINT

Deionara

Itt találkozhatsz régi társad, Deionara szellemével, ki a jelek szerint a szerető lehetett, s kissé zokon vette, amiért elhagytad őt. Most nagyon jól jön az amnéziád, szerencsétlenséged látva még a szellem nem létező szíve is megenyhül, s hosszas mesébe kezd régi életedről. Hallgasd végig türelmesen, s kérdezd ki mindenről, mit fontosnak tartasz, s arról is, amit nem, így idővel felfedezed magadban a képességet, mellyel visszahívhatod az életbe elhunyt társaid (1000XP). Sajnos a lányon már nem segíthetsz, ő túl messzire jutott a holtak birodalmától.

Deionara rendkívül bánatos, amiért még halála után sem lelt nyugodalmat, s kísértenie kell, míg be nem teljesíti végzetét, ezért jó, ha nem emlékezteted rá, te milyen mozgékony vagy s eleven, ne kérj tőle segítséget a kijutásban, mert csak felmérgesíted. Azt pedig még egy gyerek is tudhatja, mennyi bajjal jár felmérgesíteni az átkokat szóró szellemeket. :)

Az óriáscsontvázak

Rögtön a lépcsővel szemben találkozhatsz a 732-es zombival, aki valamiféle könyvet szorongat a hóna alatt. Ebben vannak leírva a halott animáció alapjai, így nagy hasznát veheted, mikor a főterem hatalmasra nőtt csontvázaival kezdesz játszadozni. Ne is próbáld elvenni tőlük a fegyvereiket, mert azonnal rád támadnak, inkább a

páncélzatukon látható rúnákat megvizsgálva próbáld hatástalanítani az őket mozgató varázslatot (500XP). Fontos, hogy milyen sorrendben fejted vissza a rúnákat, a második lehetséges módszert válaszd, különben hatalmas baltájuk suhintásától pillanatok alatt alacsonyabb leszel egy fejjel. A testekből alapvető bűvigék pottyannak ki, melyeket ugyan még semmire sem tudsz használni, de később jól jöhetnek valamely varázshatalmú társadnak, vagy ha te is az ő útjukat választod, neked magadnak (800XP/csontváz).

A kijutás

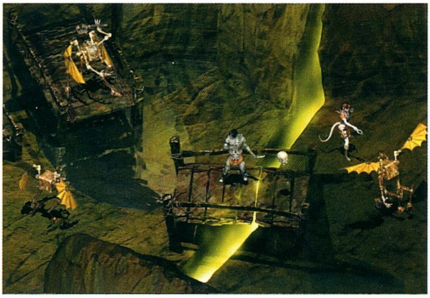
Két mód létezik a kijutásra, egyik a főbejáraton át, a másik a Deionara sírja melletti boltívben rejtőző dimenziókapun át. Ez utóbbi az egyszerűbb út, mely rejtett terembe vezet, ahol a földön heverő tekercsben titkos összeesküvés nyomaira bukkanhatsz.

Ha a kockázatosabbik megoldást választod, lépj a főkapu előtt mászkáló Soegóhoz, s hitesd el vele, hogy Dhall meghívottja vagy. Ha sikerül, mondd, hogy mégis meggondoltad magad, és inkább távoznál, mire kinyitja az ajtót (500XP). Ez ugye nem különösebben nehéz, gondot csak a másik két őr okozhat, akik sokkal gyanakvóbbak, és ha ők kapnak el előbb, mindenképp harcba kell bocsátkoznod velük, aminek hatására az épületben mindenki utálni fog téged.

HIVE, ÉSZAKKELETI SZEKTOR

Régi ismerős

A halálimádók épületéből kilépve szinte rögtön belebotlasz pár álldogáló ember csoportjába, akik közül az egyik felismer téged. Állítólag még régebben találkoztál vele, s nála maradt a tőröd, melyet ezennel visszaad. Nem rossz, gyakrabban kellene kimozdulnod. :)



Dabu

Az utcákat járva időnként kopácsoló, a föld fölött lebegő csuhásokkal találkozhatsz: ők dabuk, Sigil város úrnőjének személyes szolgái. Általában nem avatkoznak az emberek dolgaiba, s ha azok kérdéssel fordulnak hozzájuk, készségesen válaszolnak, a gond csak az, hogy mindezt különös rejtvények formájában teszik, melyek értelmét kevesen képesek kihámozni. Ha eléggé intelligensnek képzeled magad, megpróbálhatod megtanulni a "nyelvük" (500XP), különben Dak'kon segítségre lesz szükséged.

Az örömlányok

Sigil romlott város, de lányai olcsón megvásárolható bájaikról híresek. Te is igénybe veheted szolgáltatásaikat, ám igazán jó szórakozásban akkor lesz részed, ha Morte-ot próbálod befizetni egy körre. A lány éktelen haragra gerjed a perverz ötlet hallatán, s rég holt barátod buzgón jegyzetelheti a szitkokat, melyeknek bizonyára nagy hasznát veszi a későbbiekben. :)

A hirdető

A kocsmával szembe telepített közhasznú zombinak elvileg az utazók útbaigazítása lenne a célja, gyakorlatilag azonban a megkeseredett emberek céltáblájának számít, kik kiélhetik rajta elfojtott dühük, és mindenféle hirdetésekkel ragasztgathatják tele. Olvasd el a cetliket, hogy képet alkothass magadban a város fontosabb helyeiről, aztán feszegesd ki az élőholt koponyájába szorult követ, mely megakadályozza rendes munkavégzésében (250XP). Ha eztán meg szeretnéd ismerni a kocsmák vagy hivatalok elhelyezkedését, nyugodtan felteheted neki kérdéseidet, lassú kézlendítésre és nyögésre számíthatsz (500XP).

Üzenetközvetítő

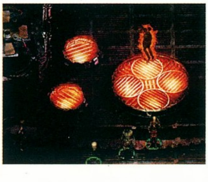
Baen a város szomorú emberei közül is kitűnik, mivel gyakorlati tapasztalatok és természetes félénksége folytán komoly gondot okoz neki, hogy megtalálja Craddockot, akinek át kellene adnia a rábízott üzenetet. Nem is csoda, hisz teljesen rossz városrészben kutat, ha felajánlod a segítségedet, át kell menned a délnyugati rész piacára, ahol találkozhatsz az óriásira nőtt kereskedővel (250XP).

Ezzel feladatod egyik felét elvégezted, mikor visszatérsz Baenhez megkapod érte a jutalmad (500XP), ám Craddocknak is szüksége lenne kifutófiúra, hogy a délkeleti városrész kocsmája előtt megkeresse Jhelait, s munkára parancsolja. Ez a küldetésed csak fél sikerrel jár, az illető túl sokat ivott már ahhoz, hogy csak úgy hagyja magát ugráltatni, s neked kell megvinned a rossz hírt főnökének. Számodra az ügy mégis jól sül el, mert Morte legnagyobb örömére a kereskedő cikornyás káromkodásba kezd, s ezek közt akad pár olyan is, mely eddig nem szerepelt a koponya repertoárjában (500XP).

Utolsó segítségként beállhatsz alkalmi hordárnak, így Craddock gondja is megoldódik, s te is gazdagabb leszel pár rézzel.

Angyar

Angyar és felesége a városrész délkeleti sarkában él. Mikor belépsz otthonukba, a ház ura átkozódva zavar el magától, ám kikérdezve az asszonyt kiderül, mi rossz hangulatának oka. A szerencsétlen ember pár peták reményében szerződést kötött a halálimádókkal, hogy halála után kedvük szerint felhasználhassák a testét. Csak később döbbent rá, mennyi kellemetlenséggel járhat a teljes



megsemmisülésig tartó zombi lét, de már nem tudta visszavásárolni magát.

Ám ha ellátogatsz a Gathering Dust bárba, megtalálhatod Mortai Gravesendet, aki ezeket az ügyeket intézi. Az illető igazi bürokrata, de szerencsére nem a legfényesebb elme, így könnyen összezavarhatod vallásának legfontosabb pontjára, a teljes elmúlás fontosságára hivatkozva, míg végül kényszeredetten átnyújtja neked a szerződést. Vidd el ezt a kétségbeesett férfinak, s tépd szét a szeme láttára, ezáltal visszaadhatod elveszett életkedvét (500XP), s újabb jó barátra tehetsz szert, aki hasznos felvilágosításokkal szolgálhat Pharod titkát illetően (500XP).

A halálváró

A kocsma eldugott sarkában életében is zombihoz hasonlító emberke dörmög, ki rendkívül komolyan vette a halálimádók tanait, s minden erejével küzd, hogy mielőbb elemészthesse magát. Szegény fiún látszik, hogy valami nagy bánat érhette, s nincs szüksége másra, csak pár baráti szóra, ezért beszélgess el vele az élet és halál dolgairól, s mutasd be neki, hogy nálad kevesen lehetnek illetékesebbek ez ügyben: roppantsd el a nyakad a szeme láttára. Mikor megérti, mit kockáztat az élet eldobásával, rendkívül megdöbben, de láthatólag pont erre a sokkra volt szüksége, hogy élete visszatérhessen a világhoz mérten megszokott kerékvágásba (500XP).

Sere, a szkeptikus

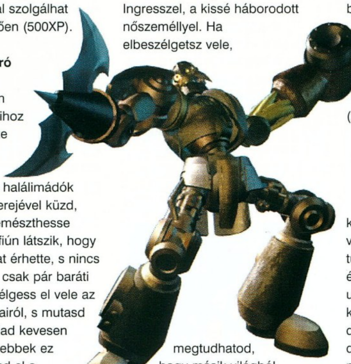
Másik bajba jutott halálimádó is támasztja a pultot, Ő Sere, ki az idő múlásával mindinkább kezdi elveszteni vallásába vetett hitét. Rajtad áll, hogy milyen tanácsot adsz neki, lépjen-e ki rendjéből, vagy megújult erővel vesse magát az életet ellenzők harcos táborába (500XP).

Emoric

Bár névleg nem ő kocsma tulajdonosa, a halálimádók vezetőjeként mégis ő rendelkezik itt a legnagyobb hatalommal. Ám hiába áll az egész szervezet mögötte, nem volt képes rájönni, honnét szerzi Pharod a testeket, melyeket eladásra szállít hozzá. Mivel te is őt keresed, felajánlhatod, hogy megfelelő ellenszolgáltatásért cserébe fényt deritesz a titokra (2500XP).

Ingress

Az utcákat járva találkozhatsz Ingresszel, a kissé háborodott nőszeméllyel. Ha elbeszélgetsz vele,



megtudhatod, hogy másik világból került ide, mikor véletlenül átgyalogolt valamely térkapun. Sokáig kereste a hazavezető utat, s eközben borzalmasabbnál borzalmasabb helyekre jutott, s most már fél még boltívek alá is belépni, hátha azok is átteleportálják valahová.

A helyzete nem irigylésre méltó, de mint mindig, te most is megtalálod a megoldást. A délkeleti városrész kocsmájában ismerkedhetsz meg Candriannal, a térutazóval, aki megígéri, hogy biztonságban hazakíséri Ingresst. Térj vissza a lányhoz, s újságold el neki az örömhírt, majd keresd fel ismét Candriant a jutalmadért.

Varázserejű fogakat kapsz, melyeknek Morte veheti hasznát (750XP), illetve beszélgetésetek során rengeteg fontos tudnivalót ismerhetsz meg a dimenziók természetéről, s még védelmező amulettel is gazdagabb leszel, mely távol tartja tőled a negatív energiájú területek lényeit.

Sev-Tai

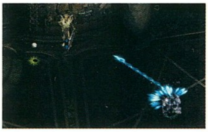
Sev-Tai, a tolvaj lány a sírkő előtt siratja elesett bajtársait, kiket a délkeleti városrészben garázdálkodó Starved Dog Barking banda tagjai gyilkoltak meg. Megesküdött, hogy bosszút áll értük, ám egymaga nem képes véghez vinni elhatározását, téged bíz meg vele, hogy pusztíts el a banditák közül hármat. Légy óvatos, ezek a fickók jóval keményebbek a hétköznapi útonállóknál, de egyesével nem jelenthetnek nagy gondot (250XP).

HIVE, ÉSZAKNYUGATI SZEKTOR

Mar

Mar halott lim-lim lényektől körülvéve álldogál a főtéren, s valami miatt rendkívül izgatottnak tűnik. Mikor ennek okáról érdeklődsz, pillanatnyi habozás után közli veled, hogy sürgősen le kellene szállítania egy dobozt a délkeleti városrészbe Ku'atraahoz, de egyéb elfoglaltságai megakadályozzák ebben. Jóravaló balekként vállald el a kifutófiú szerepét, s vidd el a raktárosnak a ládikát. (Ha gondolod, felnyithatod a fedelét, de ily módon sok tapasztalati ponttól s értéktárgytól esel el, s talán még az egyik életedtől is elbúcsúzhatsz.) Nagy lesz a meglepetésed, mikor megpróbálod átadni a küldeményt, szerencsétlen Ku'atraa rémülten kiabálva rohan ki boltjából, s közben Brasken nevét emlegeti (250XP).

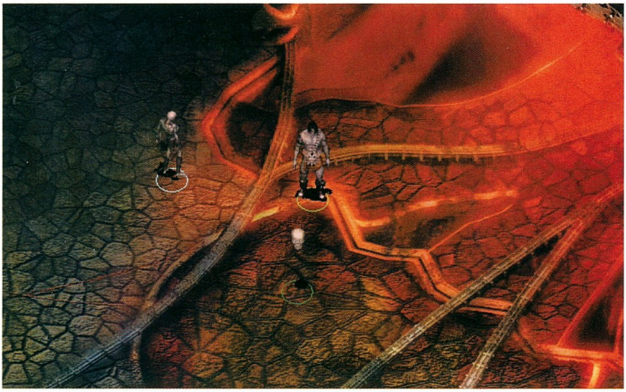
Az ügy kezd bosszantóvá válni, menj el a délnyugati részbe az illetőhöz, s kérdezd ki, miért viselkedett olyan furcsán a

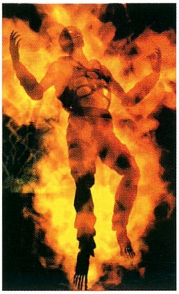


kereskedő (250XP). Kiderül, hogy a ládika el van átkozva, szép lassan elszívja gazdájának életerejét, s csak két módon lehet megszabadulni tőle: vagy valaki önszántából átveszi tőled, vagy ki kell nyitnod, ám ez esetben a benne lakó démon kiszabadul, s elpusztítja gazdáját.

Nagyszerű. Ezek szerint keresned kell valakit, aki eléggé bolond, hogy felvállalja az átkot. Próbálkozhatsz Shilandranál (250XP), a mortuary melletti kis házikóban élő varázslólánynál, de ő sem lesz hajlandó segíteni rajtad, ám továbbküld a veszélyes sarkok sikátorába, ahol a pletykák szerint még mindig él egy nagy hatalmú pap. Találkozhatsz is vele a romos templom mélyén, s ő – láss csodát – kérdés nélkül megszabadít kellemetlenséged okozójától (1000XP). Mosolyogva nyitja meg a térkaput, melybe egyszerűen belepottyantja a démont, majd a ládikából előkerülő drágakövet zsebébe csúsztatva, kuncogva mesél annak a dimenziónak lakóiról, kiknél az ilyen melákok igazi csemegének számítanak. :)

Végezetül nincs más dolgod, mint visszatérni Marhoz, aki megpróbált elbújni előled, de annyi esze nem volt, hogy ne hagyja szerteszét kedvenc eledelének maradványait. Szorongasd meg kicsit, míg engesztelésül komolyabb pénzösszeggel megfejelve neked adja baltáját (1250XP).





Porphiron

A kocsma mellett különös harcossal találkozol, ki nem hajlandó fegyvert emelni mások ellen. A pacifizmus rendkívül nemes viselkedési forma, ám nemrégiben alaposan ráfázott elveire, mikor a délkeleti városrészben három bandita támadt rá, s elvették tőle szent rózsafüzérét. Keresd meg a vörös gúnyába öltözött útonállókat a kocsma nyugati oldalán, s győzd meg őket, hogy jobban járnak, ha nem kekeckednek az illetővel, mert máris magukra haragították a teljes testvériséget. Ez hatni fog, olyannyira, hogy a lánc mellé kisajtolhatsz belőlük némi adományt is (500+250XP). Térj vissza Pharodhoz a jutalmadért (1000XP), s ha kedved tartja, harci oktatásért, mellyel fegyverforgatási képességeiden javíthatsz.

Fleece

Jártadban keltedben előbb utóbb belebotlasz Fleece-be, aki menthetetlenül eltévedt, s tőled kér útbaigazítást. Mint kiderül, ez csupán megtévesztés, míg tanácstalanul forgolódsz, megpróbálja elemelni a zsebedből a pénzed. Figyeld meg az ügyködését, hogy ellesd a módszerét (750XP), aztán kapd el a grabancát, s követeld vissza tőle a pénzed. Szerencsétlen zsebmetsző úgy megrémül, hogy rögtön mindenét felajánlja, rajtad áll, mennyit veszel el tőle.

Arlo

A szálloda vezetője már nagyon unja Nestort, a bolondot, ki befészkelte magát az egyik ágyra, s nem hajlandó távozni onnét. Megtudhatod, hogy az öreg gondját kedvenc villája elvesztése jelenti, mely nélkül moccanni is alig mer. Nem, nem fogalmaztam elég pontosan, valójában nem elvesztette, hanem az utcán álldogáló egyfülű ember elvette tőle. Szerezd vissza tőle akár az élete árán is, így először Nestor jutalmaz meg varázserejű fülbevalójával, majd Arlótól is megkapod a béred (500+500XP).

RAGPICKER'S SQUARE

Mebbeth

A terület közepén áll a bába háza, ki gyermekek világra segítésén kívül gyógyítással és varázslattétellel is foglalkozik. Bármikor betérhetsz hozzá, hogy elmulassza sérüléseidet, de ami ennél is fontosabb, tőle tanulhatod meg a mágia alapjait. Ehhez végre kell hajtanod három egyszerű, bár sok futkosást igénylő feladatot.

Elsőként szerezned kell pár magot. Menj el a

PLANE SCAPE TORMENT

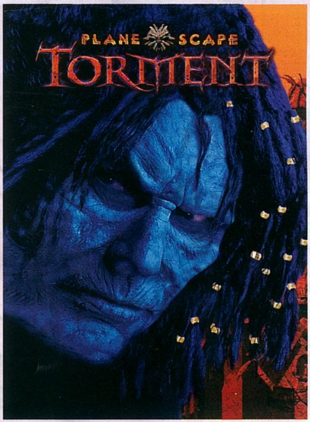
NYEREMÉNYJÁTÉK

Sziasztok!
Az Ecobit Multimédia és a PC GURU minden hónapban egy játékkal jelentkezik. E havi kérdéseink a **Planescape Tormenthez** kapcsolódnak :

1. Milyen világban játszódik a Torment ?
2. Melyik stúdió fejlesztette a Tormentet?
3. Sorold fel e stúdió 2 másik szerepjátékát!

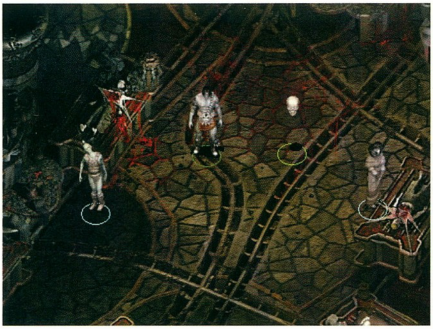
Beküldési határidő:
2000. március 30.
VOGEL Publishing Kiadó Kft.
Budapest 3.
Pf. 210
1300
A nyereményeket postán juttatjuk el a nyerteseknek!

FŐNYEREMÉNY:
3 DB PLANESCAPE TORMENT
10 DB A2-ES PLANSCAPE TORMENT POSZTER



MOST MINDEN JÁTÉKHOZ A2-ES POSZTERREL KEDVESKEDÜNK...

ECOBIT. multimédia
www.ecobit.hu



délnyugati városrész piacára, s kérdezd meg az árusokat, nem tudnának-e segíteni neked. Még egyikük sem látott a felmutatott növényhez hasonlót, de azt tanácsolják, keress valamiféle kertészt, hátha ő többet tud mondani (500XP). Vele délnyugaton találkozhatsz, ő a fák gyászolója, s ő mutatja meg neked a módot, mellyel növekedésre serkentheted a cserjéket (500XP). Rendkívül jó tanítványnak bizonyulsz, az aprócska növény pillanatok alatt körbefonja a kezed, hogy képtelen leszel tőle szabadulni, kénytelen leszel így visszatérni a boszorkához, hogy ő vegye le rólad (500+750XP).

A második feladat jóval egyszerűbb, csak el kell hoznod a piaci mosodából a banya alsóneműjét (500+500XP).

Végül tintát kell kerítened valahonnét. Kiindulásul Kossah-Jaival kell beszélned, aki tovább küld a kicsit délebbre álldogáló Meir'amhoz. Nála megtalálhatod a tintát váladékozó lényt, de szükséged lesz valamiféle tartályra, amelyben elviheted. Az edényárusnál vásárolj meglékelt koponyát, aztán vidd a löttyöt Mebbethhez (1000XP).

Amint mindezt elvégezted, készen állsz a megmérettetésre, s ha jól vizsgázol, hamarosan magadénak tudhatod az első varázskönyved a hozzá tartozó bűvigékkel együtt, illetve a különleges fülbevalót, mely jobb memóriával áld meg (5000XP).

Ratbone

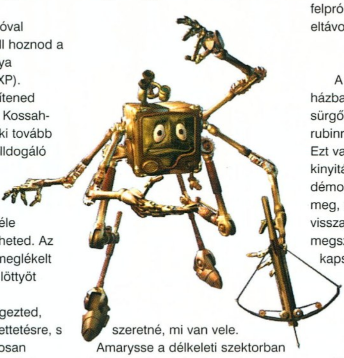
A tér árnyas területén meghúzódva figyel Ratbone, a tolvaj, ki segítségedre lehet a tolvajmesterség elsajátításában. A boszorkával ellentétben ő nem bíz meg semmiféle feladattal, csak 50 csengő rézpénzt kér cserébe (3125XP).

Sharegrave

Ismét egy ember, akit Pharod titka érdekel, ő is arra kíváncsi, hogy a "hullaszállító király" honnét tett szert hatalmas kincsére. Miután beszéltél az öreggel, visszatérhetsz ide az információval, hogy felvedd jutalmadat (750XP).

Nodd

A hullaszállítók között találhatod meg Noddot, ki szomorkásan végzi napi tevékenységeit. Bánatának oka, hogy gyermekkorában elszakították családjától, és most szégyell visszatérni hozzájuk, de nagyon aggódik nővéréért, s tudni szeretné, mi van vele.



Amarysse a délkeleti szektorban árulja testét, a bárral szemben, s nagyon megörül a kisöccséről kapott hírnek. Megkér, hogy vigyél el neki száz rézpénzt, s közöld vele, hogy bármikor szívesen látja az otthonában (750XP).

Marrow-Friend

Ezt a "küldetést" csak erős idegzetűeknek ajánlom, többször erőt kellett vennem magamon, hogy képes legyek befejezni. Beszélned kell a Marrow-Friend névre hallgató hullaszállítóval, ki épp valamely holttest gyűrűsujját rágcsálja. Próbáld megszerezni tőle kincsét, ajánld fel neki saját karod, hogy annak friss húsából harapjon magának a szikkadt tetem helyett. Ha még ez sem lenne elég, a saját ujjadat is le kell harapnod, hogy az imént szerzettet a helyére illesztve lehúzhasd róla a varázserejű gyűrűt, mely kettővel javítja viselőjének védelmét, s újbóli felpróbálása után többé nem lehet eltávolítani.

Jarym

A terület déli részén lévő nagy házban él Jarym, a varázsló, kinek sürgős szüksége lenne egy rubinra a kísérlete befejezéséhez. Ezt vagy Mar ládikájának kinyitásával, s a belőle előbújó démon legyőzésével szerezheted meg, vagy háromszáz rézért visszavásárolhatod a paptól, ki megszabadít az átoktól. Cserébe kapsz kétszáz rezet, s némi tapasztalati pontot (500XP).

ALLEY OF DANGEROUS ANGLES

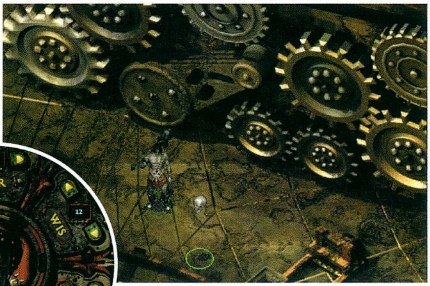
Bandaháború

Három tábor harcol egymás ellen a város sötét sikátoraiban: Krystal, a Razorok vezetője amolyan helyi Robin Hood, míg Rotten William és bandája hidegvérű gyilkosok, kik senkit se kímélnek. A harmadik oldalon egyetlen személy áll: Blackrose válogatás nélkül pusztítja mindkét csapat harcosait. Te döntheted el, kinek az oldalára állsz, s választásod meghatározza jellemedet is.

Feladatod minden esetben ugyanaz, el kell pusztítanod az ellenséges csapatokat. Ehhez igénybe veheted szövetségeseid segítségét, ha egyenként odacsalogatod hozzájuk őket, majd mikor már csak páran maradtak, lerohanhatod a táborukat. Az első főnök megölése után érdemes a mindkét megmaradt vezetőt felkeresni, hogy begyűjtsd tőlük a tapasztalati pontokat (1500+1500XP), aztán velük is végezhetsz (1500XP).

Rauk

Valamely leégett épületben Rauk és mágus csapata gyakorolja szertartását. Mielőtt hozzáfoghatnának a varázslathoz, szükségük van három gyűrűre, hogy jobban tudják fókuszálni energiáikat. A közeli sátrakban találod meg ezeket farakásba, az ágy deszkái közé, vagy a pad lábához rejtve. Birtokukban már semmi sem állhat a siker útjába, már amennyiben sikernek lehet nevezni öt varázslótanonc elpusztulását és a bogárszerű lény megjelenését. Úgy látszik, itt te vagy az egyetlen igazi győztes, mert a holttestektől szerezhetsz pár bűvigét, s egy varázserejű gyűrűt is.



HIVE, DÉLNYUGATI SZEKTOR

Ash-Mantle

Ezen a környéken nagy divat eltévedt utazónak kiadni magad, s közben meglopni a polgárokat, Ash-Mantle is ezzel próbálkozik. Fleece-hez hasonlóan tőle is elleshetsz pár trükköt (750XP), de őt már keményebb fából faragták, ha ki akarod fosztani, kénytelen leszel megölni.

Reekwind

Reekwind feje sem egészen tiszta, az utóbbi időben zavaros történetek mesélésével kereste kenyerét. Némi apróért cserébe érdekes információkat szerezhetsz tőle, de te is megoszthatod vele élettapasztalataidat, feltárva a nevek jelentőségébe vetett meggyőződésedet (1000XP).

Es-Annon siratója

Sok mindent hallottam már siratni, de egy teljes várost még sohasem. Mégis, ez az ember egész életét annak szentelte, hogy könnyek közt kiáltozza ősei egykori lakhelyének nevét, nehogy az emberek megfeledkezzenek róla. Ám a hús esendő, így könnyen meggyőzheted, hogy jobban jár, ha inkább sírkövet készíttet neki, melyet az északkeleti városrészen a "Nevek Temetője" (500XP) meg is tesz. El lehet képzelni, hogy a pasas milyen hálás lesz, s bár könnyei még mindig csorognak, legalább a hangszálai pihenhetnek kicsit (500XP).

HIVE, DÉLKELETI SZEKTOR

Bajba jutott hölgy

Rögtön, ahogy belépsz a területre, sikoltozó lányba botlasz. Ruháját vérfoltok szennyezik, s elkerekedett szemekkel csimpaszkodik a karodba segítségért rimánkodva. Míg a közeli sikátor felé rángat, kérdezd ki, mi történt vele. Állítólag rablók támadtak rá és társaira, s talán már meg is ölték a többieket. Ezen a környéken az eset nem számít különösebben szokatlannak, de valami mégis sántít a meséjében. Szorongasd meg kissé, s kiderül, hogy nem történt bűncselekmény... egyelőre (500XP). Ő volt a csali, akinek a feladata lett volna, hogy téged csapdába csaljon. Hm, jó kis környék.

Fák gyászolója

A környék fái meglehetősen rossz állapotban vannak, szinte mind elpusztult. Az emberek mégsem törődnek velük, kivéve egyet, ki naphosszat sóhajtozik, s puszta szeretetével próbálja feltámasztani őket. Beszélgess el vele, s ígérd meg neki, hogy te is törődni fogsz a növényeivel. Ettől teljesen lázba jön, s újult lelkesedéssel veti magát a szeretgetésbe (500XP). :) A későbbiekben visszatérhetsz hozzá, és bevonhatod csapattársaidat is a közös faölelésbe, hátha sikerül némi javulást elérnetek az állapotukban.

O

A helyi kocsmában találkozhatsz O-val, az... eszmével. Noha emberi formát öltött, valójában nem más, mint maga az O betű, mely isteni hatalommal rendelkezik. Beszélgess el vele, hogy megértsd valódi lényét, s magasabb fajta bölcsességre tégy szert (+1 bölcsességpont).

Dak'kon

Ha már beléptél a kocsmába, ismerkedj meg a helyi közönséggel. Kezdd talán Dak'konnal a githzerai harcos-mágussal. Hamarosan kiderül, hogy még előző életedben a rabszolgáddá tetted, s fogadalma még most is köti, ezért bármikor rendelkezhetsz az életével (500XP). Ő lesz az egyik legnagyszerűbb csapattársad, hisz különleges fegyverével csodákra képes, s emellett varázslói képességei sem elvetendők, bár szüksége lehet némi intelligenciatuningra a tetováló szalonban. Ami viszont végképp mellette szól, az tanítómesteri képessége: kérésedre bármikor átképezhet varázslóvá vagy harcossá, ha már előzőleg elsajátítottad az alapokat. Megkérheted arra is, hogy ossza meg veled népe hagyományait, így új varázslatokra tehetsz szert, illetve elsajátíthatod nyelvüket és gondolkodásmódjukat.

A kocsmáros

Végezetül, ha már ivóban vagy, viselkedj az elvárásoknak megfelelően, lépj a pulthoz pár pint sör reményében. Az események a vártnál is jobban alakulnak, a dühös kocsmáros megbízásából tenned kell róla, hogy a sarokban megbúvó halálimádónak öltözött nő ne léphessen meg fizetés nélkül: két lehetőséged van, vagy kölcsönadsz neki száz rezet, hogy rendezhesse számláját, vagy megmérgezed a boncteremből lopott balzsam segítségével. Én az előbbi megoldást választottam, s jutalmul annyi alkoholt fogyaszthattam a cég számlájára, amennyi csak belém fért (1000XP). Yey! :)

Oh, és meg ne feledkezzem róla! Még mielőtt ezt a megbízatást elfogadtam, háromszáz rézért visszavásárolhattam valamely régi verekedés során "itt felejtett" szemgolyóimat, ezáltal visszanyerve pár régebbi emléket és harci képességet (1000XP).

A githzerai lakosok

Ha felvetted a csapatodba Dak'kont, szóba elegyedhetsz az utcán járkáló fajtársaival. Ezáltal érdekes információkat tudhatsz meg tőle, ha utólag kikérdezed az elhangzottakról (3000XP).

Nos, amit mostanáig leírtam az csak a játék legeleje, ennél sokkal több van hátra, de sajnos kifogytam a rendelkezésemre álló oldalakból. A következő számban természetesen folytatom a történet bemutatását, de ha addig is tovább szeretnétek jutni, látogassatok el Ragpicker's Square legtávolabbi pontjára szeméthalommal a hátizsákotokban, mely kulcs Pharod búvóhelyéhez.

Ha bármiféle kérdésetek adódna, írjátok meg, legjobb tudásom szerint megpróbálok válaszolni. Jó kalandozást!

Bird

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.blackisle.com
www.bgchronicles.com/torment

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

Üdvözlöm az elakadt játékosok népes táborát. Meglepően sok visszajelzés érkezett a mentőöv megalakulásával kapcsolatban, úgy tűnik, itt volt az ideje, hogy legyen ilyen rovat a PC Guruban. Külön öröm, hogy Ti is aktívan részt vesztek az elkészítésben, hiszen rengeteg kérdés, illetve válasz érkezik (a cikk megírásának időpontjában még tart az Imperium Galactica 1 és az SB Live! együtt működésének a tesztelése). Tovább bíztatok mindenkit, hogy írjon nekünk, mindent megteszünk annak érdekében, hogy segítsünk rajta.

BALDUR'S GATE EXPERIENCE CAP

Hello Mocsy,

Pont jókor jött a "Mentőöv" ötlete, ami kitűnő, ha ti is bírjátok majd, mert tanácstalan vagyok.

Bár előfizetőtök vagyok, meg szoktam venni a *** (********) is, amiben Pellus tollából olvastam arról a kis netről letölthető programról, amely a Baldur's gate illetve a Tales of the Sword Coastból kiveszi az igen alacsony fejlődési határt, ami szerintem sem csalás, hiszen a játék egyik legizgalmasabb pillanata, amikor a karaktereim fejlődnek és szintet lépnek. Na én hiába írtam nekik, és kértem, hogy az internet címet írják meg, nem is válaszoltak.

Mocsy, ha te vagy esetleg Lily ismeri ezt a programot, írjátok meg, vagy tegyétek fel a CD-re, légy szíves, hadd folytassam kalandozásaimat Durlag tornyában, illetve a farkasemberek szigetén. A biztonság kedvéért küldök egy e-mailt is.

Előre is köszönöm

Harum Tamás
-aTOM-

Azon azért vitatkoznék, hogy csalás-e avagy sem, hiszen a készítők pontosan azért rakták be a fejlődést akadályozó korlátot, hogy ne legyenek túl magas szintű karaktereid. Amennyiben használod ezt a programot, fel kell készülnöd rá, hogy a BG veszít élvezetességéből, s már nem fog akkora élményt jelenteni. Rád bízom a döntést. A CD-n mindenesetre megtalálod az Extrák között.

IMPERIUM GALACTICA KÉZIKÖNYV

Kedves Mocsy!

Én egy általános iskolai tanuló vagyok, akinek megvan a PC Guru 2000/01-es száma! Ehhez a teljes játék (2CD) az Imperium Galactica volt. Sajnos ezzel nem nagyon tudok játszani, mert "használati utasítás" nincs hozzá!!!

Ha esetleg tudnál szerezni egy ilyet nekem, azt nagyon megköszönném!!! Fizetni is tudok, de csak keveset.

Elek Márton Attila

Valamit elnézhettél, hiszen mi az összes teljes játékot magyar nyelvű kézikönyvvel adjuk. Ezt a demo CD-n találod meg, annál jobb "használati utasítást" nem tudunk adni.

Ugye csak vicceltél azzal a "fizetéssel"?

"SÜTÖTT" DIABLO

Kedves Mocsy!

A következő ügyben kérem a segítségedet. A win98 alá rendben feltelepített Diablo elindíthatatlan, a halvány 400 megás diablo.mpq fájlt a rendszer nem találja a cd-n és bár a Diablo cd benn van a meghajtóban,

mégis hibaüzenet jelenik meg, ha el akarom indítani a játékot: „Please, insert Diablo cd" felirattal. Bármilyen win98 oprendszeres gépen is próbáltam, mindig ugyanez az üzenet jelent meg. A szintén Blizzardos Starcraft esetében a hasonló problémát a Win98 system könyvtárában a cdfs.vxd fájl win95-ös verziójával való felülírása megoldotta, így a rendszer „látta" a cd-t, de itt sajnos ez nem jött be. Kérlek, segíts!

Köszönettel:

Csanád

Gyanítom, hogy te nem az eredeti Diablóval, hanem a kalózverzióval játszol. A hiba, amelyet jeleztél a Blizzard másolásvédelmének köszönhető. Csak azt tudom ajánlani, hogy vedd meg az eredetit a Diablóból és a Starcraftból, ezek a játékok megérdemlik. (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy Csanád e-mailen keresztül bevallotta, hogy írott CD-vel játszik, s megígérte, hogy megveszi az eredetit.)

WIZARDRY GOLD WANTED

Szia Mocsy!

Előzetesen is bocsi, hogy ilyen témával fárasztlak (no meg a tegezésért), de már nem nagyon tudom, hogy kihez forduljak (a NET is hátat fordított). Ezer éve Gurus vagyok, és rendkívül régen játszom már (de csak igényes és kevés számú) játékkal, persze az időhiánnyal küszködve, amit szerintem nem kell bemutatnom...

6 évvel ezelőtt végigjátszottam a Wizardryt az akkori gépemen, amely sajnos muszájból lecserélődött a mostanira (p2cel450, 64, Viper550, sb128)

Mostanában rám jött a nosztalgia, és játszani szerettem volna a legjobb oldiesaimmal. Első helyen: Wiz7, és jöttek a szokásos gondok: el sem indult (NET-patch - megint nem indul). Ekkor vettem elő egy régi Gurut, amiben írtatok a Wiz7goldról egy keveset, de nem derült ki sok minden: milyen felbontásban, W95-W98 alatt fut, optimalizálták P-P2-re, miben több mint a sima Wiz7 stb. Ha futna a mostani gépeken, hol lehet hozzájutni? Sehol nem találtam...

Ha esetleg lesz egy kis szabadidőd, szívesen venném, ha tudnál válaszolni ezekre a kérdésekre előbb-utóbb, mert rendkívül zavar, hogy a legnagyobb játékokkal ma már nem lehet játszani. Azért is fordulok hozzád, mert úgy tűnt, rád is nagy hatással volt a Wizardry, és biztos vagyok benne, hogy nagyobb rálátásod van, mint nekem.

Előre is köszi:

MENYA

Nos igen, a Wizardry őrületnek még mindig nincs vége. Valóban teszteltük néhány évvel ezelőtt a Wizardry Goldot, de nem aratott túl nagy sikert a szerkesztőségben. Szenvedett a tipikus Windows hibáktól, s ráadásul még a készítők online helpet is raktak a CD-re, ami teljesen elrontotta a felfedezés örömét. Nem is játszottam vele, maradtam a régi változatnál. Tudtommal létezik olyan patch, melynek használatával a játék futtatható Pentium alatt. Azt viszont én sem tudom, hogy megy-e Celeronon. Aki ez ügyben tud segíteni, ne fogja vissza magát.

BROKEN SWORD: CIRCLE OF BLOOD

Kedves PC Guru

Az 1. kérésem, kérdésem az lenne, hogy meg tudnátok-e mondani, hogy a Broken Sword 1-ben hogyan kell túljutni az első pályán (helyszínen), amikor már

megvan a pergamen... Nem tudok továbbjutni az ajtón álló gengszterek elől. Mit tegyek?...

Andrew

Ez így igaz, ha a pergamennel a zsebedben próbálod meg elhagyni a szállodát, a rosszfiúk megtalálják, elveszik, s ráadásul még ki is nyírnak. Még azelőtt meg kell szabadulnod tőle, hogy távoznál. Menj fel a 21-es szobába, nyisd ki az ablakot, mássz ki, majd dobd le a pergament a sikátorba, a motozás után ott megtalálod.

THIEF: TÁVIRATI STÍLUS

Thief, Back to the Cathedral pálya. Elloptam a szemet (eye), eltemettem a két papot. A

harmadikat nem értem. Hogy kell tovább? HELP!

Ugorj le a földszintre, majd keresd meg a kijáratot a katedrális hátsó felében. (Amennyiben többet szeretnél megtudni, pontosabban tedd fel a kérdést)

DRAKULA

Csá Mocsy!

Vedd úgy, hogy meg vagy dicsérve az egész szerkesztőbrigáddal együtt! Az új design eccerűen KURVAJÓ, a mentőöv rovat zseniális, meg amúgy is a ti CD-tek a kedvencem (van mit keresgélni rajta). Csak egy problemo van: kinek az ötlete volt, hogy a Conflict Freespace zacsiját belegyógyítsa az újság gerincébe??? Mert azt nagyon gyorsan formázzátok le!!! (Szerintem is, mert legalább perforálhatták volna a gerinc közelében, és akkor nem lett volna gond vele. Különben az alapötlet jó, hiszen így a lemezek jobban védve vannak az időjárás és a posta viszontagságaitól. – a korr.) Nem lehet sérülés nélkül kitépni a két CD-s zacsit, vele együtt szétszakad az egész gerinc is!!! Szóval ezt többet ne, ok? Egyébként tényleg a ti lapotok a legjobb, most nem nyalizásképpen, csak van mivel összehasonlítanom...

Na, még lenne egy kérdésem!!! Ismered a Dracula c. játékot? Nem túl ismert szerintem, egy francia cég csinálta. Azért kérdezem, mert lenne egy kérdésem a játékkal kapcsolatban. Egészen pontosan a kastélyban elakadtam, a térképszobában. Tudom, hogy a térképpel kéne valamit csinálni, mert rá lehet rakni a sárkánykulcsot, meg van még valami villanó izé a könyvespolcon, csak fogalmam sincs, mit kell csinálni. Lefagytam, pédzs fót, format, reset agyvérzés...

Na kösz a választ anyway,

Csá!

Kabal

Itt megállt az én tudományom is. Ez a Drakula nem a Drakula Unleashed (ha jól tudom, a Mindscape adta ki)? Sajnos nem tudom a megoldást, de esetleg valaki az olvasók közül...

CONFLICT FREESPACE PATCH

Szia!

Tudom, hogy te vagy a Gurunál az űrszim-megszállott, és gondolom, te javasoltad az FS-t az ingyen játéknak a Januári Guruba, ezért neked írok. Van egy kis gondom.

Felrakom az FS-t, és már 1.01-es verziójú. Azt hallottam 1.00 a sima, felpatch-eltétek?

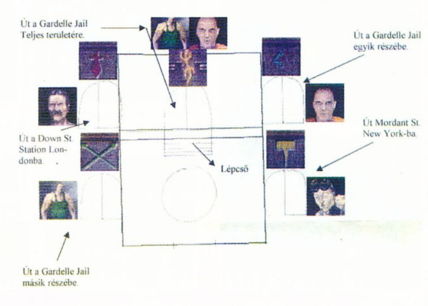
Mert nem engedi update-elni. Ha arra megyek, „Update Freespace" azt írja ki:" A new version of FreeSpace is avaiable!", klikk az OK-ra, majd „Error: Invalid Patch File 'C:\GAMES\FreeSpace\PATCH.RTP'"

Letöltöttem a hivatalos hp-ről az 1.06-os pecset, elindítom, már lefuttatja, erre ezt írja ki: „There was an error proccessing the patch: Old File not found. However, a file of the same name was found. No update done since file contents not match."

Szóval még mindig 1.01, ami azért suxx, mert Single playerre meg jó, viszont ha multyplayerre megyek (regisztráltam már magam a PXO-n), alig van server, és mind Üres! Mindenki az 1.06-tal nyomul, és sajna nem kompatibilis a 2 :(

Please help!

Többen panaszkodtak a Freespace patch-re. Nem egészen értettük őket, hiszen mi feltettük a demo CD-re az angol patch-et (v1.06). Az lehet a gond, hogy sokan a netről letöltött amerikai 1.06 patch-et akarják rárakni a Guru Freespace-ére. Nem fog menni, mi is próbáltuk, használjátok az angolt, vagyis azt, amelyiket felraktuk a CD-re. A multiplayer így már biztosan menni fog a PXO-n.



HÁJ MOCSY!

Jó az újság!

Csak azt szeretném kérni, hogy ha lehetséges, tedd be a levrovba az email címem, ahová azok leveleit várom, akiknek van Mechwarror 3 Pirate's Moonos videója, képe, stb., és szeretik a Mechwarriort! Remélem, nem nagy kérés.

Kössy!

A Üdvözlök mindenkit, és jó munkát meg mindent!

CsáÓ!

Megtettem, és remélem, szereztem neked egy jó napot...

SHADOW MAN: TOTAL ECLIPSE

A valós világban csak úgy tudod megölni az ellenfeleket, ha teljes napfogyatkozást idézel elő. Ezt oly módon lehet elérni, hogy összegyűjtesz három varázstárgyat, s azokat elviszed a vudu boszorkányhoz. Amint leszáll a sötétség, Shadow Man ereje a való világban is érvényesül. A kristályokat csak azután találod meg, ha megölted a rosszfiúkat.

mocsy

mocsy@vogel.hu

MŰHELYTITKOK

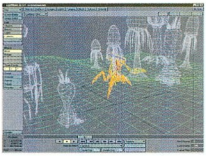
Pillanatképek a magyar játékfejlesztés mindennapjaiból

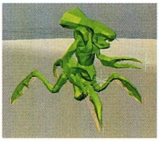
Köszönöm kérdéseiteket és észrevételeiteket a rovattal kapcsolatban, íme, egy részük máris meghallgatásra talált, hiszen Faragó Károllyal, a Philos Labs programozójával és 3D specialistájával beszélgettem a 2D-s és 3D-s világokról.

A játékok és ezen belül is a stratégiai játékok nagyon sokáig csak 2D-s megjelenítést és ehhez tartozó 2D-s engine-t használtak (pl. Dune2). Voltak érdekes megoldások, melyek megpróbálták legalább látványi szempontból elérni a 3D-t, ilyen volt pl. a Starcraft. (Az ilyen típusú játékokat nevezzük ál-3D-s játékoknak). Ezzel szemben vannak olyan játékok, melyek belső működése már 3D-s, viszont a látvány ill. a játék irányítása 2D-s (pl. Total Annihilation). Saját házunk táján körülnézve a most készülő 3D-s engine-t leszámítva eddig kizárólag 2D-ben dolgoztunk, a Theocracy is ilyen programozói munkát igényelt csak. Az ál-3D-s játékok esetében létezik olyan nézet is, melyet a játékos sohasem lát, ez pedig tisztán 2D-s felülnézet, amelyben az egységeket kis négyzetek jelzik, és a program ebben a 2D-s térben végzi el az összes műveletet. Azt az axonometrikus nézetet, amelyet a játékos lát, már csak a program állítja elő a 2D-s tábla alapján úgy, hogy a legtávolabbi sarokból kiindulva sorban megrajzolja a képernyőre kerülő elemeket, természetesen a látványnak megfelelő ál-3D-s ábrázolásban. Pl. képzeljünk el egy sakktáblát. Ott először fölrajzoljuk magát a táblát valamilyen

nézetből (axonometrikus módon, azaz nem vesszük figyelembe azt, hogy a távolabbi tárgyak kisebbeknek látszanak), majd pedig erre rárajzoljuk hátulról előrefelé a figurákat a megfelelő mezőkre. Az előbbieknek maguknak nem kell 3D-seknek lenniük, azaz nem kell, hogy körbe tudjuk őket járni, már a nélkül is igen szép 3D-s hatást keltenek.

A 3D programozásához az alapvető programozói ismereteken kívül csak némi matematikára van szükség. Programnyelvekről beszélve szinte mindegyik alkalmas a feladatok elvégzésére, mi C++-t használunk a cégnél. Akadnak olyan nyelvek, melyek már részben fel is vannak készítve a 3D kezelésére, ilyen pl. a VMRL. Szükségünk lesz azonban némi 3D-s fantáziára is, hiszen, amit meg szeretnénk teremteni, azt először el is kell képzelnünk. A matektudásunkat is fel kell elevenítenünk, túl kell lépnünk a középiskolai tananyagon, legalább a használat szintjén tisztában kell lennünk a mátrix- és vektoralgebrával. Ez az alapja bármilyen 3D-s programozásnak, ezt a későbbiekben, mint valamiféle végtelenül egyszerű eszközkészletet fogjuk használni a világunk megteremtésében. Nem kell azonban ettől nagyon megijednünk: aki jó matekos, ezt 2-3 nap alatt használni tudja a gyakorlatban is. Igazából a legbonyolultabb, amivel találkozni fogunk, az első és másodfokú egyenletek megoldása lesz, ezeken kívül az egész 3D csak szorzás és osztás. Ha ezeket az ismereteket megszereztük, akkor már vállalkozhatunk rá, hogy megjelenítünk egy vonalat a képernyőn, amihez természetesen némi programozói ismeret szükséges. A DirectX használata javasolt a sebesség és a kényelem szempontjából is. Nagy eszközkészletet biztosít az ábrázoláshoz, amivel érdemes élnünk. A vonalunk feltűnése azt jelenti, hogy következő lépcsőfokként akár megpróbálkozhatunk drótvázas modellek megjelenítésével is, sőt ebben a fázisban már ezek a modellek megmozdulhatnak, vagy a kamerával körbejárhatjuk őket. Ha idáig eljutottunk, akkor vonalainkat lecserélhetjük poligonokra, ezekkel közelíthetjük meg (mindig közelítésről beszélünk, hiszen sohasem fogjuk teljes egészében modellezni a tárgyat) mind jobban az elképzelt alakzatot. A poligonos ábrázolásban a modell (objektum) csúcspontjai (vertex) és az ezek által képzett lapok is meg vannak határozva. A lapokhoz a csúcspontok is értelemszerűen hozzá vannak rendelve. Az objektumok leírásához a poligonok definiálásán kívül tartozik még a 4*4-es mátrix is, mely tartalmazza az objektum elhelyezkedését és irányultságát a világban. Az itt említett adatszerkezet a lehető legprimitívebb, a gyakorlatban a belső adatszerkezetek kialakítása az egyik legkényesebb része a 3D-s motornak. A jól megkonstruált adatmodell jelentősen felgyorsíthatja a 3D-s megjelenítést, az így keletkezett újabb szabad gépidőt (amely sokszor igencsak véges) a játék szépítésére ill. egyéb, a játszhatóságot javító algoritmusokra lehet fordítani (pl. intelligensebb AI írására). Minden 3Ds játékmotornak más és más a belső felépítése, mivel a mai napig nem született olyan univerzális algoritmus, amely minden kérdést ugyanolyan hatékonyan meg tudna oldani. A legtöbbet ott lehet spórolni, ami első hallásra a legegyszerűbbnek tűnik, méghozzá a „visibility"-n, vagyis azon, hogy a programnak mit kell feltétlenül kirajzolnia. Itt első körben értelemszerűen kiesnek a hátunk mögött lévő tárgyak, de ez történik a látószögünkön kívüliekkel is (field of view). Ugyanígy kidobáljuk a megjelenítésből a túl messzire eső tárgyakat is. Ami megmarad elvileg, azt már mind a hardware-re bízzuk, konkrétan a Z-buffer végzi el a rajzolást és a poligonok kiválogatását a megjelenítés szempontjából. Itt különböznek a 3D-s engine-ek, hiszen a nem kirajzolható, de átadott 3D-s adatok feldolgozása majdnem annyi ideig tart, mintha a megjelenítés megtörténne. A cél ezeknek a kieső poligonoknak a kiszűrése (Az ideális visibility algoritmus úgy kellene, hogy működjön, hogy minden képponthoz legfeljebb egy poligon tartozzék. Az ilyen algoritmus viszont nagyon lassú, éppen ezért Z-buffert használunk, ami arra jó, hogy kirajzoláskor adott poligonról ill. annak képpontjairól el tudja dönteni,





hogy látszik-e vagy sem, és csak a látható részét rajzolja ki. Ebből viszont az is következik, hogy a képernyőnek vannak olyan részei, amelyek úgy keletkeztek, hogy több poligont rajzoltunk egymásra. Ha a nem látszókat nem rajzoltuk volna ki, akkor a kirajzolás gyorsabban történt volna meg). Hiába dobálózik mostanában több milliós poligonszámmal néhány fejlesztőcsapat, a lényeg az, hogy egyszerre ezekből mennyi látszik a képernyőn, márpedig ez a szám sokszor csak pár ezerre tehető. A látható és nem látható részek általában hierarchiába vannak szervezve, így valamilyen hatalmas objectről (több ezer poligon) néha egyetlen összehasonlítással megmondhatjuk, hogy látjuk-e vagy nem, így igazán nincs nagy jelentősége a nem látható terület (pl. város) nagyságának. A legegyszerűbb módszer ilyenkor az, ha ún. bounding boxot rakunk az objectek köré, melyek élei igazodnak világunk koordinátáihoz. Erről a dobozról pedig egy pillanat alatt eldönthetjük, hogy a kirajzolása szükséges-e.

Világunk feltöltéséhez mindenképpen szükségünk lesz objectek tervezésére is. Első lépésben megelégedhetünk primitív alakzatok előállításával is (kocka, tetraéder, dodekaéder, gömb, háromszögek stb.), komolyabb feladatokra azonban mindenképpen valamilyen 3D-s tervezőprogram használata javasolt. Nem csak az alakzatok, hanem maga a világ is itt készül, jellemzően pl. a sokat használt 3D Studio MAX-ban. A 3D-s világ két részből áll, egyrészt a statikus, viszonylag állandó terepből és alakzatokból, másrészt pedig az itt mozgó tárgyakból. Ez utóbbiak mindenképpen dinamikusan értelmezendők, hiszen animálódnak és változtatják a helyzetüket a világban. Az első feladat a táj modellezése, ezt úgy kell elképzelnünk, mintha végtelen tájképet készítenénk. Sohasem fogjuk elérni ennek a világnak a széleit, hiszen a legalapvetőbb trükk az, hogy olyan világot építünk, amelyből nem tudunk kimenni (pl. a Quake folyosói), legfeljebb ki tudunk nézni, és ilyenkor láthatunk némi fix képet a külső világról, mely sohasem változik, bármilyen szögből vagy távolságról nézzük is. Olyan megoldást is szoktak alkalmazni, hogy valamilyen végtelen tájjal körülveszik a játékteret (pl. sivatag vagy tenger), amelyen a játékosnak nincs kedve keresztülkecmeregni. Ezt még megfejelhetik némi nehezítéssel és halálos csapdákkal is (pl. vízbe fulladás).

Ha elkészültünk az alakzatokkal, akkor ezeket át kell ültetnünk saját programunkba, ami nem lesz könnyű, hiszen egységes konverterek nem léteznek. Ez nem is lenne egyébként jó, hiszen pontosan a felépített adatstruktúra határozza meg az engine képességeit, ez pedig attól függ, hogy mit és hogyan veszünk át a modell szerkezetéből. A legalapvetőbb például az, hogy milyen pontossággal tároljuk a koordináták adatait, már itt hatalmas eltérések lehetnek (integer, float stb.). Ehhez saját konverterre van szükségünk, de gyakorlatilag minden valamirevaló projecthez szükségünk lesz valamiféle átalakítóra.

Az igazán menő fejlesztések már nem érik be a sima 3D-vel, megjelent benne a fizika is. Találkozhatunk már futó játékokban is olyan falrészletekkel és pallókkal, ahol megállva csúszni kezdünk lefelé. Persze a 3D hajnalán is szükség volt némi fizikára, hiszen az objectek találkozása (pl. falnak ütközés) is igényli ezt a fajta vizsgálatot. A 3D-s ütközésvizsgálatkor mindenki emlékezhet olyan játékokra, amelyekben is a főhős egyes testrészei belelógtak a falba. Ez azért volt, mert a program csak a hősre húzott kocka, vagy henger ütközését figyelte. Durván hangzik, de a most is alkalmazott 3D-s algoritmusok bizony már a 70-es években megszülettek, mindössze a hardware kapacitás nem állt rendelkezésre a korrekt megjelenítéshez (legalábbis az ilyen hardware akkoriban még csillagászati összegekbe került).

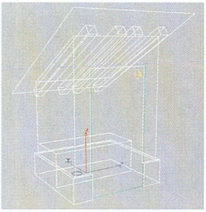
Az utóbbi 1-2 év jelentős mértékben megtréfálta a fejlesztőket, hiszen a játék élettújának elején kell meghatároznunk, hogy a programnak milyen gépen kell elfogadható sebességgel mozognia. Ezt a hatalmas ugrást azonban nagyon kevesen látták előre, hiszen több 3D-s kártyageneráció is lecserélődött nemrégiben. Ezért lehetséges az, hogy újabban ritkábban látunk döcögő, szaggató játékokat. A felbontás egyébként nem túl lényeges mostanában (ez az adott grafikus kártyától függ), egységesen viszont az FPS (frame/secundum) megkötés továbbra is maradt a játékok sebességére vonatkozóan (50fps alatt nem illik publikálni semmit). A világ paramétereinek meghatározása azért is nagyon fontos, mert a későbbiekben nem lehet módosítani a poligonszámokon, nem is programozói, hanem grafikai szempontok miatt. A programokban egyébként a maximális poligonszámot nem alakzatokra meghatározzuk meg, hanem az adott környezettel (pl. szoba) együtt alakítjuk ki a látványt: először a szoba készül el, majd a maradék gépidőt használjuk fel lényekre. Ebben az esetben főleg a poligonok száma a döntő, a textúrák csak akkor érdekesek, ha adott felületen több textúra található, vagy átláthatóság van valamelyiken. Nagyon messze vagyunk azonban még attól, hogy a megrajzolható poligonszámot úgy ítéljük meg, hogy ez már sok a képernyőre. Azt is figyelembe kell venni, hogy az idő is korlátozott a játékok elkészítésére, nincs mód a végtelenségig csiszolgatni az alakzatokat. A világot az utolsó szögig senki sem fogja megteremteni.

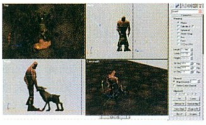
Ennyi fért bele a mostani lapba a műhelytitkokból. Továbbra is várom kérdéseiteket és észrevételeiteket a rovattal kapcsolatban. Szívesen hírt adnék készülődő hazai játékokról is, akár még kezdeti stádiumban lévő projectekről is. Találkozunk a jövő hónapban, jó fejlesztést mindenkinek.

Bear™
bear@vogel.hu

ID AZ ENGINEGYÁR

Ha jól megnézzük programozói szempontból, akkor az id a Quake 3-mal nem is készített játékot (legalábbis nem hagyományos értelemben vett számítógépes játékot): beálltak egyfajta engine gyártásra, hiszen a játékosra bízzák a történetet és a cselekményt, ők csak az alapokat biztosítják hozzá (akárcsak a szerepjátékok, melyekben kapunk valamilyen elképzelt világot némi szabályrendszerrel). A botok elleni játék (bár az AI tűrhetőre sikeredett) már messze nem ugyanazt a célt szolgálja, mint a hagyományos értelemben vett játékok esetében. A játékprogramozás mindig arról szólt, hogy ellenfelek vannak, ezek mennyire intelligensek, mit és hogyan kell tennünk, hogy legyőzzük őket. Ehhez képest a Quake 3 csak héj, technikai demo, mely kétségkívül a legfejlettebb manapság, azonban nélkülözi a klasszikus értelemben vett játékok sok jellemzőjét. Nekem a játék azt jelenti, hogy van eleje és vége, a Quake 3-ban pedig semmi ilyesmit nem találtam. A Quake 3 inkább tekinthető valamiféle sportnak (ilyen szempontból a Quake 3 Arena nagyon jó a névválasztás), melyben a fő törekvés az, hogy iszonyatos mennyiségű tréning után megpróbáljuk bebizonyítani, hogy gyorsabbak ügyesebbek vagyunk a többieknél. Itt a cél nem a játék (elvonatkoztatva a számítógép, ill. a játék megalkotójának) legyőzése, hanem a verseny.





ROVAT

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

TZAR (DEMO)

A dialógus ablakhoz nyomjunk egy ENTER-t, majd a kódok beírása után ismételten üssük le.

hmprettypleasewithsugarontop	cheat mód aktiválása
hmresign	aktuális típus elvesztése
hmgod	isten mód az aktuális karakterhez
hmnotech	az összes technológia elérhető
hmbuildozer	a kiválasztott épület azonnal felépül
hmpetleva	10000 egység minden erőforrásból
hmreveal	teljes térkép
hmnofog	köd eltüntetése

RAYMAN FOREVER

raylives	99 élet
raypoint	teljes erő
goldfist	arany ütés
power	minden hagyományos erőre
gothere	pálya választás
gimmelumz	5 Lumz
gimmelife	életerő felpumpálása

A TAB lenyomása mellett írhatjuk be a következő kódokat:

points	teljes energia
goldens	összes aranyérme
lives05 [backspace]	5 extra élet
lives20 [backspace]	20 extra élet
lives50 [backspace]	50 Extra élet
moveray [backspace]	szabadon mozoghatunk a kurzorral

SANDWARRIORS

Szuper fegyver előállítása:
Nyissuk meg a játék CONFIG.INI-jét text editorral, és az alábbi sorokat módosítsuk 999-re:

Scarab=999 Delta=999
Palermo=999 Harakhy=999
Rekhmire=999 Sirius=999
Orion=999 VIZIER=999
PORPHYR=999 POLERMO=999

Mentsük el a változtatásokat, és indítsuk el a játékot.

SOLDIER OF FORTUNE DEMO

A játékot az alábbi command line paranccsal indítsuk el: +set console 1 (példa: „C:\...\SOF Demo\sof.exe" +set console 1)

A játék közben nyomjuk meg a ~ billentyűt, majd írjuk be a kódokat:

god	isten mód
noclip	nincs clipping
notarget	az ellenfelek nem látnak
timescale .4	lassú mozgás
weapontest	összes fegyver
SPAWN (x)	x nevű tárgy
givemoretutorial	.44-es fegyver
givesnipertutorial	orvlövész fegyver

Kérhető tárgyak neve:

ITEM_WEAPON_assault_rifle
ITEM_WEAPON_pistol
ITEM_WEAPON_pistol2
ITEM_WEAPON_rocketlauncher
ITEM_WEAPON_sniper_rifle
ITEM_WEAPON_shotgun
ITEM_AMMO_auto
ITEM_AMMO_rocket
ITEM_AMMO_shotgun
ITEM_AMMO_pistol
ITEM_AMMO_pistol2
ITEM_EQUIP_armor
ITEM_EQUIP_c4
ITEM_EQUIP_flashpack
ITEM_EQUIP_grenade
ITEM_EQUIP_light_goggles
m_nyc_ebum
m_nyc_mskinhead1

HYPE: THE TIME QUEST

Játék közben gépelhetjük be a következő kódokat:

thundergod	isten mód
hype	teljes életerő
druide	teljes mágia
gork	teljes pajzs
glittergold	pénz
littleroll	HP regeneráció, ha állunk
littlegogoud	mágia regeneráció, ha állunk
hermetik	végtelen mágia
houdini	végtelen nyílvessző
ouioui	10 kék nyílvessző
nonnon	10 piros nyílvessző
grolo	minden tárgyunkból kapunk még egyet
thereyougo	összes varázslat
wonderful	gyors futás
pouletfrit	gyors hajó
toutundefi	Hype pajzs megsemmisítése
end02	Barnak megöléséhez elégséges, ha egyszer megütjük
epok1	epok 1 befejezése
epok2	epok 2 befejezése
epok3	epok 3 befejezése
epok4	epok 4 befejezése

GP500

Az egy játékos üzemmódban használhatjuk az alábbi neveket cheatként:

!Scooter!	új öltözet a motorosnak
Ghostriders	szellemmé válik
BeamTeam	új motorok
RedJocks	motorozás fehérneműben
!Maaate!	Doohan's NSR '94 #4
!Junior!	Kenny Jr. Suzuki #10

LEMANS 24 HOURS

A következő neveket használhatjuk cheat gyanánt a játékban:

ENDOFFERS	összes autó (Championship)
LEMANSOFFERS	összes autó (LeMans)
ALLTHECARSNOW	összes autó (Arcade)
1999CHEATCARS	összes autó (Run)
ALLTRACKSPLEASE	összes pálya (Arcade)
19BMW99	99 BMW LMP (Training)
1999AUDI	99 Audi Roadster (Training)
TOYOTA1999	99 Toyota (Training)
DEBORACING	Deborah (Training)
DEBORALM	Deborah (Run)

TOY STORY 2

Legyőzhetetlenség

Nyomjuk le a shiftet és a controlt egészen addig, amíg egy kis doboz meg nem jelenik a bal felső sarokban. Lőjünk bele Buzz lézerével, és máris legyőzhetetlenek leszünk.

Extra élet

Azon a pályán, ahol Andy háza található menjünk be a garázsba. Forduljunk rögtön balra, amint áthaladunk az ajtón. Másszunk fel a dobozra, majd a feltámasztott fűrészre. Másszunk tovább a kávéscsészére, mikor is meglátjuk a világító vonalat. Innentől már egyszerű a dolgunk, egy nagy ugrással kapjuk el a vonalat, és másszunk el a közepéig, ahol is kapunk egy életet.

Végtelen élet

Menjünk a piachoz, keressük meg azt a pontot, ahol a víz megtörik az utca kövén. Alagutat találunk itt, melyben kaphatunk egy életet. A fenti műveletet bármikor megismételhetjük.

Zöld lézer

A zöld lézerrel egyetlen lövéssel leteríthetjük ellenfeleinket. A következő helyeken akadhatunk a fegyverre:
- Andy házánál a garázsban furgon áll. A tetejére kell feljutnunk a fegyverért.
- Andy házának szomszédságában törött autó áll. Ennek jobb oldalánál is megtalálhatjuk a fegyvert.
- A vízmosásban, amikor meglátjuk az első repülőgépdobozt, forduljunk jobbra.

Ajándék elemek

Ahogy belépünk a Bombs Away pályára, rögtön jobbra és balra indulva elemeket találhatunk a pályán.

Ajándékok a fán

Az Andy házának környékén játszódó pályán vagyunk. Másszunk fel a hintán, itt újabb hintát találunk, ezen is kapaszkodjunk fel. Mozgassuk az autógumit a kötélhez, másszunk fel, majd ugorjunk át a fára. Ha az első alkalommal mászunk ide, akkor a fa tetején főellenség vár ránk. Ennek legyőzése után 50 tokent kapunk.

A zöld katonák

Mikor belépünk az Andy házának környékén játszódó pályára, egy traktor kezd el minket kergetni. Ne meneküljünk el előle, hanem kerüljük meg, és egy zöld katonát fogunk látni. Tartsunk vele lépést, mire tőle és 5 társától ajándék Pizza Planet tokeneket fogunk kapni.

Rohanás a tetőn

Az összes katona eléréséhez fel kell másznunk a tetőre.

Mr. Potato szeme

Ennek megtalálásához nincs szükségünk másra, mint mászótudományra, ugyanis a gyár tetején megtaláljuk a szemet.

Lassú játék

Nyomjuk meg az F2-őt a Pause-hoz. Ezután ha lenyomjuk és nyomva tartjuk az Entert, akkor a játék nagyon lassan fog továbbmenni. Nagy szükségünk lesz erre a trükkre a 'TARMAC TROUBLE' pályán, ahol is időre kell felvennünk a tokeneket.

Bear™

Ha informálódni szeretne, szabadnapot adhat az egerének!

WAP!

ÖSSZEKÖTÖTTÜK A MOBILTELEFONT AZ INTERNETTEL

Egér és laptop nélkül is információhoz juthat az internet WAP oldalain. Magyarországon a GSM szolgáltatók közül elsőként működésbe hoztuk a WAP kereskedelmi szolgáltatást, amelynek segítségével gyorsan hozzájuthat az Önnek fontos információkhoz. Elég pusztán egy erre alkalmas Westel 900-as mobiltelefont* kézbe vennie, és egy gombnyomással máris hozzáférhet a WAP** oldalakhoz! Szerver ott, adat itt – mindez igazán baráti áron – Domino előfizetőknek is!

* Nokia 7110/SL Dual és Motorola TIMEPORT P7389/SL TRI-BAND készülékek kedvező áron az üzletekben. A készülékek csak Westel 900 előfizetői kártyával használhatóak.

** További információk: 1230 (csak a Westel 900 hálózatból hívható – díjmentesen), 265-9210, www.westel900.hu

Westel 900 A KAPCSOLAT

ÉLVEZZE A KAPCSOLAT ÚJ KORSZAKÁNAK ELŐNYEIT!

HELYHIÁNY MIATT

Ebben a hónapban nem hat játékot mutatunk be, hanem három nagyobb programot és öt olyan kisebb – de semmiképpen sem elhanyagolható – játékot, melyeket az interneten keresztül is játszhatunk. Talán mondani sem kell, hogy ismét a Hasbro Interactive cégnek köszönhetően. Amint látjátok, nagyon beindultak.

TRICK STYLE

Azt hiszem, hogy először a légdeszka gondolata a "Vissza a jövőbe" című trilógia második részében volt látható. Aki esetleg nem tudná, hogy miről is van szó, annak elmondom: olyan gördeszka, amelynek nincsenek kerekei, de hogy használható legyen, a levegőben siklik a felhajtóerő segítségével. Nem is tudom, hogy volt-e már ehhez hasonló játék, amely ezt a kitűnő témát megpróbálta volna feldolgozni. A Trick Style-ban kilenc különböző országból érkezett versenyző próbálja meg összemérni tudását saját országaiknak pályáin. Nem ajánlom senkinek, hogy gyakorlás nélkül próbáljon meg némi sikert elérni, mert nem túl sok eséllyel indul a kupáért. Ezt tapasztalatból mondom! A versenyzők más-más tulajdonságokkal bírnak, érdemes ezért jobban átgondolni, hogy kit is választunk. A pályákon, különböző helyeken áthaladva, ajándék másodperceket kapunk, hogy végül időben elérhessünk a célba. A deszkán többféle mozgást végezhetünk: ugrás, ülés, hasalás, 360 fokos pörgés, bukfenc stb., amelyek a célunkat szolgálják. Sokszor csak így tudunk előbbre jutni. A játékban a billentyűzet-kiosztás szabadon konfigurálható.

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Ez a jéghoki nagyon sok hasonlóságot mutat az előző hónapban bemutatott kosárlabda szimulátorral. Ezt nem csak a játszhatóságra és a kezelhetőségre értem, hanem még a menük stílusa is arra emlékeztet. Na persze, ez nem véletlen; mindkettőt a Fox Sports adta ki. Azt hiszem, hogy a nagy riválisnak – az Electronic Artsnak – akarnak keresztbe tenni. Bár ez számukra még nem igazi kihívás, de még akármi lehet, hiszen kezdetnek tökéletesen megfelel. A főmenüben az egyik almenü (Rosters) igen hasznos lehetőségeket tartalmaz: játékosok cseréje, új emberek készítése, játékosok tulajdonságai stb. Az első játék pár perce után rá kellett jönnöm, hogy a billentyűzet alapbeállítása használhatatlan, ezért azt megváltoztattam. Meg is lett az eredménye! Így már kellemesen tudtam játszani. Huszonnyolc profi és tizennyolc nemzetközi csapatból tudunk választani magunknak klubot. Észak-Amerika legjobbjaival akár a Világválogatott csapata ellen is játszhatunk. A mérkőzések alatt tényleg olyan érzése van az embernek, mintha TV közvetítést nézne. Még a visszajátszások is jó kameraállásokból láthatók. Ha pedig kedvünk van az ellenféllel összebalhézni (verekedni), kiállítás fejében megtehetjük.

ACTION MAN

Régen csalódtam ekkorát játékban! A dobozát nézve vérbeli akcióprogramnak véltem, de kipróbálva csak ERŐSEN KORLÁTOZOTT játékot kaptam. A története Dr. X szigetein játszódik, ahol az több társával bujkál. Őket kell felkutatnunk, és a másvilágra küldenünk. Természetesen mi az Action Man csapat egyik tagja vagyunk. A pályák között rövid, csúnya filmek vannak, melyek a történetet egyértelművé teszik. A játék egyszerűségét mi sem bizonyítja jobban, hogy valamivel több, mint egy óra alatt végigjátszottam az egészet. Nem kell túl bonyolult dolgokat csinálnunk: lehajolni, ugratni, jobbra-balra kerülgetni, fel-le mozogni, célpontra lőni, és néha figyelni egy színsorra. Ennyi! Igaz, a kiadó sem tagadja, hogy a fiatalabbaknak készítette, mert a dobozán is ez áll: 4+. Nekik viszont biztos, hogy nagy élményt fog nyújtani, mert a játék során csak egyszer bukhatunk el (az is a legvége).

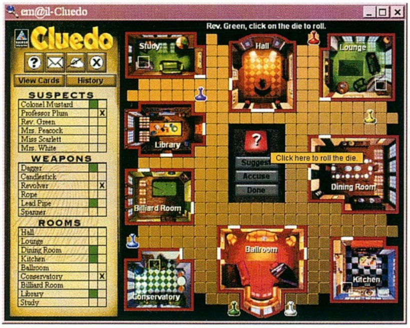
Amióta internet van, azóta vannak olyan játékok, melyeket azon is vagy csak azon lehet játszani. Ezeknek egy részét az e-mail játékok teszik ki. Ezt úgy kell elképzelni, hogy ezeknek a körökre osztott (stratégiai, logikai) játékoknak a fordulójuk egy-egy e-mail levélváltásig tart, vagyis a játékosnak több ideje van átgondolni a cselekedeteit, és ha készen áll, a többi postázandó levéllel együtt elküldheti ellenfele számára a lépéseit tartalmazó csomagot, melyet a túloldalon is feltelepített játék értelmezni tud. Természetesen a levelet le kell tölteni a postacímről. Vagyis ezekhez a játékokhoz a számítógépen kívül a modem (vagy hálókártya) is kötelező darab. Hogy mi ebben az élvezet? Mi a jó abban, hogy ilyen csigalassúsággal haladunk a játékban? Több oka is lehet: nem érünk rá a barátunkkal találkozni; jobban át tudjuk gondolni cselekedeteinket; nagy távolságot tudunk így áthidalni; élvezzük a meglepetéseket. Ráadásul ezeknek a kifejezetten e-mailre írt játékoknak további előnye, hogy megelégszenek az átlagos 486-os számítógépekkel is. A következőkben a teljesség igénye nélkül mutatunk be öt játékot, melyeket mind a Hasbro adott ki.

FOOTBALL

Számomra ez okozott igazán nagy meglepetést, mert sportjátékot nem valós időben játszani érdekes feladat. Tulajdonképpen ezt a focit úgy kell elképzelni, mintha gombfociznánk, de egy-egy forduló alkalmával az összes játékost megmozgatjuk. Háromféle parancsot adhatunk ki játékosainknak.

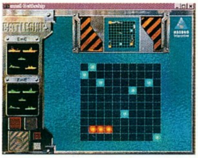
CLUEDO

A téli gurutáborban volt szerencsém megismerkedni a játék táblás verziójával négy csodálatos (gurus) hölgy társaságában. Ahogy kell, meg is nyertem életem első partiját! Ez a számítógépre adaptált verzió a táblás tökéletes mása. Az első játékosnak kell kiválasztania a többiek e-mail címét. Legfeljebb hatan játszhatjuk. Aki ismeri a játékszabályokat, nem lesz gondja, mert a játékmenet abszolút egyértelmű. Ha valaki ráhibázik a cselekmény történetére, kiesik. Többet már nem tippelhet, csak a játékot kísérheti figyelemmel.



BATTLESHIP

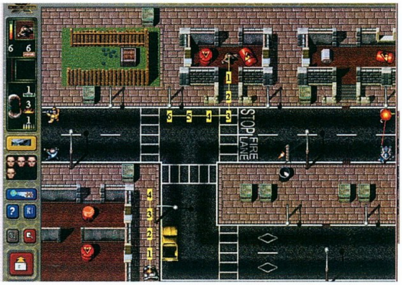
Torpedó, torpedó, torpedó... Mindenki ezt a játékot (vagy az amőbát) játszotta az iskolában a matekóra alatt. Nem kellett hozzá más, csak egy négyzethálós (kockás!) papír meg toll. Kétféle játékmód közül választhatunk. A háló nagyságát és a fordulónkénti lövések számát is meghatározhatjuk. A hajókat elhelyezve csak a következő



fordulóban tudunk lőni. Az eltalált hajókat bal oldalt piros szimbólumok jelzik.

X-COM

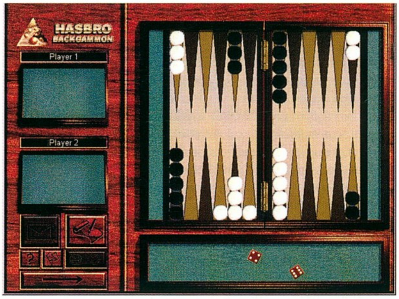
Ez a játék az UFO "e-mail-esítése". Na persze egyszerűbb grafikával, mint a "főjáték", de a játszhatósága ugyanolyan kitűnő. A parti elején ki kell választanunk, hogy kiket akarunk irányítani és milyen jellegű terepen. A terep jellege után választhatunk a pályákból is. Egységeinknek többféle parancsot is ki lehet adni. Tulajdonságaik a képernyő bal oldalán láthatók.

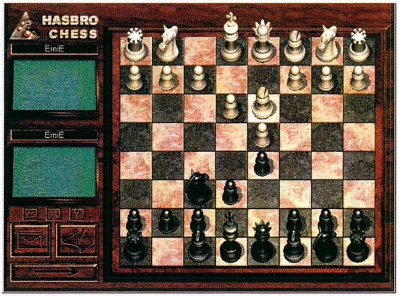


CLASSIC GAMES

Ez tulajdonképpen három táblás logikai játékot tartalmaz: a sakkot, a dámát és a számomra ismeretlen backgammont. Mindhárom játék esetében hagyhatunk üzenetet az ellenfelünk számára, így a beszólásokkal még érdekesebbé tehetjük azokat. Egy igazi sakkpartit elhúzhatunk akár hónapokra is – persze, ez attól is függ, hogy milyen időközönként látogatjuk meg az e-mail címünket.

ErniE





ROVAT

HARDWARE NEWS

3DFX LEÉPÍTÉS

A 3dfx cégen belüli átszervezésekkel – leépítésekkel - kezdi az évet, ami számokkal leírva annyit jelent, hogy gyakorlatilag minden ötödik dolgozójától meg fog szabadulni. Ez az esemény az elkövetkezendő három hónap során fog lezajlani, és számos embert fog igen érzékenyen érinteni. A cég szóvivője szerint erre azért van szükség, hogy a cég profitabilitását megtartsák. A leépítéssel egy időben különválasztják a Special Technologies csapatot a többi fejlesztőcsoporttól. Ezek után a munkájuk sokkal nagyobb hangsúlyt fog kapni a cégen belül, hiszen ők viszik a kereskedelmi nagyfelhasználókat célzó többcsatornás grafikus megoldások fejlesztését. Ez már csak magánvélemény, de ha a 3dfx-nél az elsődleges célközönség már nem a gamer platform, akkor mégiscsak gondok vannak az egykori óriás háza táján.

AZ AMD A GIGAHERTZRE TÖR

Az ISSCC-n, az egyik legrangosabb mikroprocesszor-technológiai kiállításon az AMD bemutatta nemrégiben beindított Drezdai gyárának egyik új gyermekét. A prezentáció hőse olyan Athlon processzor volt, amely 0,18 mikronos csíkszélességű technológiával, réz

vezetékekkel készül, és integrált L2 cache-t is tartalmaz (igaz, a cache méretéről nem nyilatkoznak). Ennek köszönhetően mindennemű különleges hűtés nélkül sikerült elérni az 1,1 GHz-es órajelet, és a tervek szerint a Fab30 még a nyár előtt megkezdheti a sorozatgyártást is.

INTEL PIII 1 GHZ

Az Intel sem ül a babérjain, a Santa Clara-i cég is bemutatta már 1GHz-en üzemelő Coppermine PIII-asát a közönségnek. A Coppermine „rezesítése" azonban nem szerepel a tervek között, arra az Intel csak a jövő év elején, a 0,13 mikronra való áttéréskor tervezi az átlépést.

Érdekes hír még, hogy az új, P7-es architektúrára épülő Willamette (valószínűleg PIV néven), valamint az Itanium első, 800 MHz-es változatai nemsokára várhatók. Ez már csak azért is számíthat némi visszhangra, mert a Pentium Pro megjelenése óta nem került sor az IA32 architektúra komolyabb fejlesztésére, az IA64 gyökeresen új, EPIC felépítéséről nem is beszélve.

ATI-SONY EGYÜTTMŰKÖDÉS

Az ATI újabb komoly csatát nyert az OEM piacon, mostantól ugyanis a Sony új számítógépeibe a Rage 128 Pro videochip AGP 4x-es verziója kerül. Maga a VAIO számítógép egyébként önmagában se kutya; úgynevezett Slimtop méretű, 15 inch-es LCD kijelzővel, 600 MHz-es PIII processzorral és DVD-vel felszerelt kis erőmű. A Rage128 Pro felhasználásával az elsődleges cél a multimédiás alkalmazások támogatása, bár játékgépnek sem lenne azért rossz. A külsejét illetően pedig nem lehet elmarasztalót mondani – bárcsak minden PC ilyen elegáns lehetne...

SOLANO II

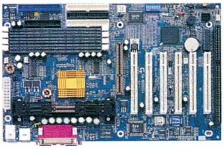
Még mielőtt az Intel új chipsetje, a Solano egyáltalán útjára indulhatott volna, máris változtatásokon esett át, neve pedig Solano-2 lett - ennek ellenére a májusi piacra kerülési dátum maradt, hasonlatosan az i815 kódjelhez.

Az új chipset - kiküszöbölve az i820 nagy hátrányát - már alapból támogatja a PC133 SDRAM-ot, az RDRAM-ot pedig csak translator hubon keresztül. Mint látszik, a hub architektúra maradt, és van AC'97 hangkeltés-támogatás, az AGP 4X mód kiszolgálása pedig már szinte elengedhetetlennek tekinthető. Az igazi újítások terén az ATA/100 és USB 2.0 (akár 480 Mbit/sec!) jelenléte tűnik azonnal szembe a speckókat vizsgálva. Ez már igazi BX-verő setnek tűnik.

A Santa Clara-i cégtől a Camino-2 is úton van (már ideje volt), de erről a chipkészletről még kevesebbet lehet egyelőre tudni, mint a Solano II-ről.

GIGABYTE BX2000+

A legfrissebb BX-es csúcsalaplap a Gigabyte BX2000+, amely természetesen a mérsékelt sikert elkönyvelő BX2000 kicsit átalakított verziója. A Dual-BIOS megmaradt, 6 PCI, 1 ISA és 4 DIMM slot van rajta, az UDMA/66 és a Suspend-to-RAM támogatás értékelhető extraként. A nyák alapszíne szép kobaltkék (lásd még GA-MG400). A hír rossz oldalát tekintve: a DIP-switchek és a jumperek maradtak, azaz lőttek a jumperless designnak, emellett a lap csak szűkebb körben támogatja a proci-tuningot. Biztos igen stabil alaplapról beszélünk itt, de egyedisége megkérdőjelezhető.



MOTOROLA TIMEPORT P1088

Az internet egyre gyorsabban válik rohanó világunk integrált részévé, s ennek megfelelően egyre nehezebb magunkat függetleníteni tőle. Sorra jelennek meg a mobilkommunikációban részt vevő cégek legújabb generációs készülékei, melyekben a 900 illetve az 1800 MHz-es frekvenciasávokon való üzemelésen kívül már az internet mobiltelefonos adaptációja, a VAP is standardként szerepel. Az amerikai Motorola cég legújabb, és szinte minden tekintetben kivételes fejlesztése is az ilyen irányú telekommunikációt szolgálja, neve: TimePort P1088. Első ránézésre szinte semmiben sem különbözik a hétköznapi mobiltelefontól, ha csak nem a hatalmas, grafikus LCD kijelzőben, mely a készülék több mint a felét uralja. Itt találhatók meg a telefon legfontosabb részei, azok a programok, melyek révén a telefon szinte mobil irodává változik. Az interneten való barangolásra két lehetőségünk is van: VAP-osan, vagy a jól megszokott HTML-es formában. Mindkettőnek megvannak az előnyei és hátrányai, az előbbit választva minden gyorsabban megy, viszont kissé egyhangú; az utóbbit választva viszont minden úgy zajlik, mint a számítógép előtt ülve, a telefon szinte mindent letölt: szöveget, grafikát – még a Java appleteket is –, egyedül a hangokról kell lemondanunk. Ennek a megoldásnak az a hátránya, hogy a beépített 9600 kbps-es modem nem tartozik a leggyorsabbak közé, s örökkévalóságnak tűnik, míg a nagyobb oldalak letöltődnek. Az elektronikus levelezés lebonyolításához csak egy ISP-re és egy POP3-as mail szerverre van szükségünk, s miután elolvastuk leveleinket, meg is tudjuk válaszolni őket! A konkurens Nokia cég 9110-es Communicatorával ellentétben a P1088-as nem tartalmaz hagyományos értelemben vett klaviatúrát, hanem a kijelzőjére vetített software-es billentyűzet megérintésével tudunk szöveget begépelni, vagy a Motorola Quick Print írásfelismerő programjának segítségével a hagyományos értelemben véve „írhatjuk" meg válaszainkat.

ALTEC LANSING ABA 2020 VOICE POD

Nagy valószínűséggel már mindenki hallott az amerikai Altec Lansing cégről, mely kimagasló minőségű, multimédiás hangfalaival vált ismertté a számítógép-felhasználók körében. A napjainkban debütáló, Voice Pod névre hallgató legújabb termékük megkönnyíti az e-mailek „írását", illetve csökkenti a számítógép körül felhalmozódó

ROVAT

kis papírfecnik mennyiségét. A kis egységet, amelyet az Altec avval a szlogennel reklámoz, hogy „alig nagyobb a hokikorongnál" legjobban a diktafonhoz lehetne hasonlítani avval a különbséggel, hogy ez integrált részévé válik számítógépünknek, legalábbis annak levelező illetve szövegszerkesztő programjainak. Segítségével memókat tudunk felvenni magunknak, valamint e-mailjeinkhez saját szóbeli üzeneteinket tudjuk csatolni – megkímélve magunkat a levelek írásának hosszadalmas és fárasztó feladatától. A hangminőséget tekintve az Altec hű maradt önmagához, s a két kis „csipogón" kívül még egy mélynyomó egészíti ki a rendszert.

KÉSIK A DVD-AUDIO

A Digital Versatile Disc robbanásszerű térhódításával egyre több ember tudja kedvenc mozifilmét otthonában élvezni eddig soha nem tapasztalt kép-, illetve hangminőségben. Ám ez csak a kezdet, hiszen ahogy a DVD-Video szabvány volt hivatott leváltani az öregedő VHS videó kazettákat, úgy készül ezt a DVD-Audio megtenni napjainkban a szintén „rossz minőségűnek" számító Audio CD-kkel. Sajnálatos módon a lemezkiadók nem tudtak eddig dűlőre jutni az új audio szabvány tulajdonságait tekintve – mintavételezési frekvencia, csatornák száma stb. -, s ennek volt köszönhető a hosszas csúszás, mely a jelenlegi helyzetet tekintve még legalább fél évvel kitolódik, ugyanis a kész szabvány megjelentetése után egy hacker feltörte a DVD-Audio másolásvédelmét, majd ezt az interneten közzétette. Ez érthető módon a kiadókat, illetve a gyártó cégeket arra a lépésre kényszerítette, hogy az új másolásvédelem kidolgozásáig az összes készülék gyártását felfüggesszék - ez idő alatt a Sonynak elég lehetősége lesz arra, hogy megismertesse a világgal hasonló, új audio formátumát, a Super Audio CD-t.

SONY PHD-A55 CYBERFRAME™

A Sony Cyberframe - más néven Sid – névre hallgató fejlesztése gyakorlatilag "digitális fényképtartó", mely JPG képek vagy MPEG filmek megjelenítésére alkalmas. A készülék 5,5 colos (224000 pixel), aktív mátrixos kijelzővel rendelkezik, ami nem túl méretes, de így legalább elfér az íróasztalon. A megjelenítendő képeket vagy filmeket a Sony digitális fényképezőgépeihez használt memóriamodul – Memory Stick™ – segítségével tudjuk feltölteni a Sidbe. A beépített szoftver segítségével választhatjuk ki a megjelenítendő képet vagy képeket, melyeket a gép slideshow-szerűen le tud "vetíteni" az általunk beállított képváltási időzítéssel. Mozgókép rögzítésére alkalmas kamerával készült MPEG filmeket is lejátszhatunk a berendezésen, a film mellé a rögzített hang pedig a beépített hangszórón keresztül szólal meg. A Sidet egyelőre csak a tehetősebbek engedhetik meg maguknak, hiszen kb. 800 dollárba kerül. Amíg az ára le nem megy, addig maradjunk a jól bevált "analóg" fényképtartónál.

A DOLPHIN ÜTI A PS2-T?

A Nintendo Europe új bejelentést tett a németországi Nürnbergben épp most nyílt Játékkiállításon. Ennek apropója a következő generációs konzoljuk – Dolphin – erőfitogtatása, miszerint az említett masina 33%-kal erősebb (gyorsabb?) lesz a még szintén meg sem jelent - és várhatóan igen brutális teljesítményű - Sony PS2-nél, illetve kétszer erősebb a Sega Dreamcastnál. Erről természetesen még az idén meggyőződhetünk, hiszen a Dolphint 2000 karácsonyára mindenképpen piacra kívánják dobni, sőt! Az őszi E.C.T.S.-en már működő gépek is ki lesznek állítva különféle tech demókkal és a készülő projektek előhírnökeivel.

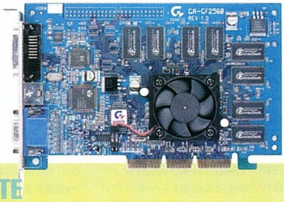
USB ADAPTER PSX-HEZ

A japán illetőségű Planex Communications olyan hardver kiadását tervezi (PS-MG2), amely lehetővé teszi, hogy a PlayStationös kiegészítőket használhassuk a PC-nken (kontroller és memóriakártya). A számítógéphez USB porton keresztül csatlakozó eszköznek nem kell külön energiaforrás, az USB ellátja ezt a feladatot. A hozzá adott szoftver segítségével menthetünk, törölhetünk a memóriakártyáról, ezáltal a Windows kompatibilis játékok nagy része játszható lesz a PSX-es gamepaddel. A tervezett ára 91 dollár.

PC Guru hardware team

KÉK GEFORCE: GA-GF 2560 (SDR)

Pár hónapos késéssel végre a Gigabyte is beszáll a GeForce256-os kártyák versenyébe. A február közepén bemutatkozó kártya érdekessége, hogy extrém módon tuningolható, azaz a tulajdonosai a beszerelést követően bízvást számíthatnak némi sebességtöbbletre. A több mint elégséges hűtésnek és a jó minőségű EliteMT RAM chipeknek köszönhetően a GA-GF 2560 160 MHz-es core és 204 MHz-es memóriatuning mellett is stabilan működött. Ezzel a teljesítménnyel az addigi csúcstartót az ASUS V6600-ast (itt a core rekord 156 MHz volt) taszította le a trónról.



GIGABYTE

NVIDIA HÍREK

Legutóbb már hírt adtunk arról, hogy adatok szivárogtak ki az Nvidia új chipjeiről, az NV11-ről és az NV15-ről. Mindezt megerősíteni látszik a tény, hogy a 3.68-as verziójú NT-s Detonator driverek is támogatják már ezeket a chipeket; sőt, NV15 GL is akad közöttük. A GL ugye általában az extra verzió jele, tehát a jelek szerint számíthatunk valamiféle GeForce2 Ultrára is. Konkrétumokat pedig valószínűleg a CeBiten szerezhetünk majd, ahol már a 3dfx is biztosan szerepelni fog a Voodoo4/5-ös kártyáival.

NVIDIA

SONY MXD-D3

Akik rendelkeznek MiniDiscek felvételére alkalmas egységgel, biztos elgondolkodtak már azon, hogy a CD anyagának átvételekor miért kell „real-time" megvárni a játékidő teljes hosszát, hiszen mind a két média teljesen digitális, s így az adatátvitel felgyorsítását elvileg semmi sem korlátozza. Valószínűleg a Sony cég sok ilyen levelet kaphatott, mivel új MiniDisc deckjébe CD játszót integrált különleges vezérléssel, mely a High-speed Copy Management System nevet kapta. Ennek a rendszernek köszönhetően egy teljes CD anyaga kevesebb, mint tizenhat perc alatt átvehető MiniDiscre. Ez ugyan még nem éri el a hordozható MP3 walkmanek „feltöltési" sebességét, ám amikor ezekről az adatokról esik szó, az mp3 pártiak mindig elfelejtik, hogy a hallgatni kívánt file-okat először még elő kell állítani – grabbelni, tömöríteni –, s csak ez után lehet elkezdeni őket a hordozható egységbe feltölteni. Ezt figyelembe véve az MXD-D3 sokkal gyorsabb az mp3-nál, s ami a legfontosabb, a minőséget tekintve a 64 MB-os, egy órányi anyagot tartalmazó mp3 walkman soha nem érhet az ugyanannyit tartalmazó MiniDisc közelébe.

SONY

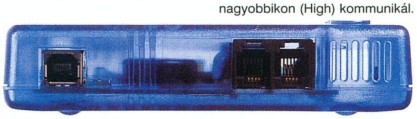
Supramax 56K USB

Modemteszt Ritkán szerepel e lap hasábjain annak ellenére, hogy napjainkban a számítógépes konfigurációk egyre inkább elképzelhetetlenek modem nélkül. Abban azt hiszem, mindenki egyetért, hogy manapság már csak 56K-s modemet érdemes venni. De milyet? Olyan lehetséges megoldást (modemet) szeretnék bemutatni, amely bizonyos szempontokból kiemelkedik társai közül, de legalábbis eltér a megszokottól

Mitől más? Először is ez a modem USB csatlakozású. (Az USB-ről bővebben a „Használjunk USB-t!" című cikkben olvashattok.) Nem kell neki tehát külön áramforrás, bármikor csatlakoztatható/lehúzható az operációs rendszer újraindítása nélkül stb. Másodszor jól néz ki. (Ez az átlátszó doboz stílus nekem legalábbis tetszik.)

A megszokott trendnek megfelelően faxolni is tud, és jól ismer minden olyan szabványt, amelyet az 56K-s modemeknek manapság tudniuk kell. Érdekes viszont, hogy csak 4 LED-je van: egy jelzi a „bekapcsolt" állapotot és csak egy LED villog, ha a modem forgalmaz. (Nincs külön RD, TD.) Az is szokatlan, hogy a modem hangereje csak két fokozatban állítható: vagy van hang, vagy nincs. (Ez akkor okozhat gondot, ha akarjuk hallani, sikerült-e a modemmel kapcsolatot felvenni, „connectálni", de mindezt nem túl hangosan.) Az USB-nek köszönhetően a modem beállításainál a maximális sebesség nem a megszokott 115200, hanem 460800. (Ez persze a gép és a modem közötti kommunikációra vonatkozik.)

Az installálás Windows 98 alatt az USB eszközök esetében jól ismert módon történik: menet közben (azaz bármikor) csatlakoztatjuk a modem USB kábelét a gépünk USB portjára, ekkor a Win98 kéri a drivert, melyet a mellékelt CD-ről feltelepítve már működik is. Semmi újraindítgatós játék. Szokásomnak megfelelően (azt hiszem, a legtöbben így teszünk) mielőtt telepítettem volna az eszközt, ellátogattam a Diamond honlapjára (www.diamondmm.com) újabb driverekért. Nos, itt több meglepetés is ért. Egyrészt nem volt újabb driver (ez persze nem baj, mivel a modem megfelelően működik), másrészt ekkor már tényleg el kellett hinnem a dobozon található feliratot: a modem csak Windows 98 alatt működik! (No meg persze Windows 95 OSR 2.1B alatt is). Azt még megértem, hogy a Windows NT alatt nem megy, hiszen ott nincs (hivatalosan) USB támogatás. Na de a Windows 2000? Sajnos a Win2K alapból nem támogatja, ezért a Diamondnak lépnie kellene. A sebességgel kapcsolatban annyit tudtam lemérni, hogy valamivel gyorsabban működött, mint saját mezei 56K-s Acorp modemem, általában 48000-es bps-eket produkált. Az USBview nem mutatta áramigényét (lásd az USB-t ismertető cikket!), tehát a modem nem válaszolt az USB szabványnak megfelelően, viszont jelezte, hogy a két USB-s sebességfokozat közül a nagyobbikon (High) kommunikál.



Mindent egybevetve ez a kis doboz mindent tud, amit manapság a jó modemeknek tudniuk kell, a tetszetős külső és persze az 5 év garancia is mellette szól!

Lóti

INFOBOX

Pixel Multimédia
Tel.: 2666-059

PC GURU ★★★★☆

Használjunk USB-t!

Közeleg az idő, amikor PC-ink hátuljáról a soros és a párhuzamos portok csatlakozói eltűnnek, a kábeláradat megszűnik. Nem lesz PS/2-es port, nem lesz külön hangkártya- és modemkimenet, nem fog fájni a fejünk az elfogyott IRQ-k miatt. Lesz egy vagy két USB konnektor, egy IEEE-1394 csatlakozó (talán erről egy későbbi cikkben írhatok majd), egy monitor csatlakozó és egy helyi hálózati kimenet, semmi több.

Miért használjunk USB-t? Mert használatával eltűnik a kábeldzsungel (legalábbis kisebb lesz) PC-ink körül, az eddigi (nem USB-s) eszközök által lefoglalt interruptok felszabadulnak, mert százszor gyorsabb, mint a soros port stb. Milyen eszközt lehet az USB-re kötni? Nyomtatót, scannert, billentyűzetet, egeret, hangszórót, joystickot, modemet, mentőeszközöket (tape drive), Zip drive-ot... (Természetesen ezeknek az eszközöknek is rendelkezniük kell USB csatlakozással.) A felsorolás korántsem teljes. A Compaq jóslata szerint a 2000. év az USB áttörését és a hagyományos interfészek lassú eltünedezését fogja hozni. (Ezt elősegítheti az is, hogy a Microsoft bejelentette: operációs rendszerei azokat az új eszközöket, amelyek még mindig a hagyományos csatlakozókra épülnek, nem fogják támogatni, tehát a gyártóknak kell drivereket fabrikálniuk.) Mint a neve is mutatja, az USB (Universal Serial Bus) olyan busz, melyre legfeljebb 126 (!) eszköz csatlakoztatható. Ezek összesen egyetlen interruptot fognak elhasználni! Az USB-nél kétfajta sebesség létezik, high és low, a high maximális sebessége 12 Mbit/s, a low esetében (ilyenek pl. a billentyűzetek és az egerek) ez az érték 1,5 Mbit/s. Az eszközök bármikor csatlakoztathatók vagy leköthetők a buszra(-ról), az operációs rendszer automatikusan érzékeli és beállítja ezeket. Nincs jumperelés, nincs újraindítás, minden Plug and Play.

Kábelezési szabályok: A kábelek legfeljebb 5 méter hosszúak lehetnek, melyek segítségével maximum 5 kábelből álló láncolatot hozhatunk létre a számítógéptől a legutolsó még használható eszközig. (Tehát a távolság csúcsértéke a computertől számított 25 m, de a kábelhosszokat hiába vesszük kisebbre, a láncolat akkor is csak öt lépésből állhat.) A csomópontokban természetesen lehetnek elágazások, ha az eszközök több USB porttal rendelkeznek vagy az eszköz maga is USB Hub. (Így lehetséges az elméleti 126-os határ elérése.) Az USB kábelnek a két vége különböző, ezért lehetetlen nem működő „hurkot" létrehozni.

Az USB port lehet aktív vagy passzív. Az aktív port maga biztosítja a rácsatlakoztatott eszköz számára az energiát (aktív portja természetesen olyan eszköznek lehet, amely az áramot nem a buszról veszi). A buszt vezérlő szoftver gondoskodik arról, hogy ha „elfogyott a buszról az összes energia" (maximum 500 mA), akkor több eszköz ne akarjon áramot felvenni. Az aktív port ennek a feloldására való. Ha valamelyik aktív portot tartalmazó eszközt kikapcsoljuk, akkor onnantól lefelé a láncban lévő eszközök nem biztos, hogy működni fognak. Minden az energiafelvételen múlik. Honnan tudhatjuk, hogy adott eszköz mennyi energiát használ vagy milyen sebességgel működik (high/low)? Erre a Windows 98 CD-n egy kis programocska szolgál: (\tools\reskit\diagnose\usbview.exe). Az USB a következő operációs rendszerekben támogatott: Windows 95 OSR2.1B; Windows 98; Windows 2000.

USB porttal nem rendelkező számítógépet (pl. régebbi Pentium modellek) is bővíthetünk olyan PCI-os kártyával, amely USB csatolót tartalmaz. USB segítségével hálózatot is kiépíthetünk, de erről talán majd máskor...

Lóti

CL WEBCAM GO

Éjszakáról éjszakára függünk a hálón. Ki függ kitől? Hol a határ? Hova vezethet a világ, ha elszemélytelendve ülünk majd mindannyian saját kis kuckónkban, nem is vágyva kilépni onnan, hisz szinte minden virtuálisan is elérhető már...

Félre a komor gondolatokkal! Az internetes magány oldására már számtalan opció rendelkezésünkre áll, s az új, világszintű társadalom megismerésének egyik legegyszerűbb, mi több legnagyszerűbb módja a web kamerák használata.

A Creative cég legújabb termékének forradalmi újítása, hogy a WebCam Go már nem rabja többé a hálózatnak sem! Egyszerűen zsebre tehető és hurcolható, majd az anyagéphez érkezve letölthetjük róla az általunk "zsákmányolt" képeket! Igaz, a 4 MB-nyi memória mindössze kilencven 640x480-as, vagy százötven 320x240-es kép tárolására alkalmas, tehát semmi esetre sem helyettesíthet egy jó digitális kamerát.

A napjainkban oly népszerű magán honlapok tulajdonosai bizonyára örülnek majd annak, hogy ez a szerkezet arra is képes, hogy rendszeres időközönként képeket készítsen, s azt feltöltse a megadott site-ra. Ennek néhány példáját a honlapon talált linkekről is megcsodálhatjuk.

Érdekes lehetőség, főleg ha a felhasználó megfeledkezik róla. :)

Aki gyenge minőségű, ám szórakoztató videofelvételekkel lepné meg barátait, az is hasznosnak találhatja ezt a kütyüt, hiszen a WebCam Go pl. 30 fps sebességgel 352x288-as felbontású animot képes rögzíteni.

Végül megjegyzem, hogy a dobozban lapul egy Creative mikrofon is, hogy a fantasztikus látványt, hanghatásokkal is fokozhassuk. ;)

Jó szórakozást!

Lily

Technikai információk:

Minimum:

Pentium, 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM, USB port, modem, Win 98, s végül a hurcoláshoz elem.

Támogatott internetes szoftverek:

MediaRing Talk '99, Microsoft NetMeeting 3.01, Microsoft Internet Explorer 5

Hivatalos honlap:

www.creative.com

INFOBOX

Kventa Kft.
Tel.: 269-5262

SAMSUNG YEPP E+

Tapasztalhatjuk, hogy az MP3 húzóágazat lett az informatika területén, szinte minden számunkban beszámolhatunk egy-két újdonságról. Bejelentések vannak százával, ha azokat az eszközöket meg lehetne már venni, senki sem foglalkozna a jelenlegi flash memóriás lejátszókkal, de nem eszik olyan forrón a kását, a két számmal ezelőtt megemlített CD-s MP3 lejátszó még mindig nem kapható :)

A Samsung viszont nyomul ezerrel, aminek mi, felhasználók

látjuk a hasznát. Szintén a januári számban szerepelt a Samsung Yepp E sorozatának első, 32 MB memóriát tartalmazó változata, amelyet eléggé lehúztam, talán részben ok nélkül, hiszen a piacra frissen kidobott termék még bármilyen irányba fejlődhet. Nem hiszem, hogy ferdeszemű barátaink pont az én megjegyzéseim miatt fogtak volna némi csinosítgatásba, de tény, ami tény, az új Yepp (bár papíron szinte csak a 32 MB-os elód 64 MB-os változata), kinőtte gyermekbetegségeit.

A design nem változott, maradt az ezüstös színű műanyag ház alumínium gombokkal, amelyek viszont végre nem csörögnek és nem nyomódnak be olyan könnyedén. A fülhallgató is a régi, jó minőségű kényelmes viselet, de ahogy mindig is tanácsoltam, a komolyabb basszust kedvelők inkább ruházzanak be profi fülesre, meglepő változást fognak tapasztalni a hangminőség terén.

Mint már említettem, 64 MB memóriát találunk beépítve, amit kiegészíthetünk 32 MB-os flash kártyával (ezt csak tippelem a többi lejátszó alapján, a doksiban sehol sem találtam utalást a pontos méretre). Az MP3 lejátszás mellett a beépített mikrofonnal való hangfelvétel és egy 350 regiszteres telefonkönyv is helyet kapott a szerkezetben. Ez utóbbi hasznos újítás, alig foglal memóriát, egyetlen apró hátrányának azt találtam, hogy kicsit körülményes a keresett név kiválasztása, de a 7 fő funkciógombra ezt máshogy nehéz is lett volna beprogramozni.

A csomagban kapjuk a Yepp Explorert, ennek segítségével másolhatunk, törölhetünk a Yeppről, itt szerkeszthetjük meg a telefonkönyvet, amelyet .tel kiterjesztésű file-ként másolhatunk fel a lejátszóra, ettől kezdve a telefonkönyv mód is aktiválható lesz. A RealJukebox szoftverrel pedig CD gyűjteményünket alakíthatjuk át MP3 formátumú számokká.

Összegzésképpen, a Yepp jó benyomást keltett, a Samsung kijavított minden bosszantó hibát a szerkezeten, és grafikus LCD-t, valamint 3D-s hangzásos 3 állású hangszínszabályzót épített be. Mivel az ára versenyképes, és a termék a boltokban már kapható, mindenkinek ajánlom, aki ismerkedni akar az MP3 lejátszók legújabb generációjával.

INFOBOX

Samsung Rt.
Tel.: 388-7925

MIKLAND :-)
COMPUTER
MÍNŐSÉG MINDENáron!
MATROX G400 MAX 32MB SGRAM BOX 53.990,-
MATROX MARVEL G400+TV TUNER 67.990,-
ASUS V6600 GEFORCE 32MB AGP 55.990,-
ELSA GEFORCE 32MB AGP 54.990,-
PLEXTOR 8x/2x/20x SCSI CD újraíró 65.990,-
PLEXTOR 8x/4x/32x ATAPI CD újraíró 57.990,-
YAMAHA 6x/4x/16x SCSI CD újraíró 42.990,-
Multimédiás internetes konfiguráció 79.990,-
ATLON K7-500Mhz konfiguráció 134.990,-
Igény szerinti számítógépek összeállítása 1+4 év garanciával!
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka, már 3.500Ft-tól!!!
Az áraink nettó árak, és a raktárkészlet erejéig a hirdetés felmutatásával érvényesek!
YAMAHA
PLEXTOR
AGP
Már 11 vonalon!
Tel: 375-3716, 488-7690,-91,-92-93-94-95
Fax: 214-5183, 488-7697
Szerviz: 375-3735, 488-7696
On-line árlista: www.mikland.hu
1012 Budapest, Attila út 117.
H-CS: 10-18h P: 10-16h Sz: 10-14h

GAMELAND PC CD SHOP
Akciós árainkból:
Ubik 2.490,-
Diablo 2.990,-
G-Police 2.490,-
Ecstatica 2 2.490,-
Mechwarrior 2 2.490,-
Warzone 2001 3.490,-
Destruction Derby 2 2.490,-
A legnagyobb választék a LEGJOBB ÁRAKON!
AKG
EVOLUTION
AKG és Evolution termékek széles választéka!
Hálózatos játék a Csili-ben!
Csomagküldés a leggyorsabban, legmegbízhatóbban!
DVD VIDEO
MATRIX
analyze this
ENEMY OF THE STATE
DVD filmek a körúti üzletünkben: 4.990,-Ft-tól
gamelandcd@hotmail.com
1073 Bp, Erzsébet krt. 21.
Tel: 344-5810, 20-944-1564
Nyitvatartás:
H-P: 10-18 SZ: 10-14
1201 Bp, Baross u. 55.
Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás:
H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

5. DIMENZIÓ BT.
Számítástechnikai üzlet
http://5dimenzio.tvnet.hu
- komplett gépek
- alkatrészek rendelésre is
- minden héten új akció
- 2 számítógép hálózaton
(a nyitás hónapjában 200 Ft/óra)
- TVNet internethálózat bemutatása
XIX. Üllői út 250.
Nyitva: H - P: 10 - 18 -ig
Sz: 9 - 15 -ig
Telefon: 280-55-80

Hamarosan találkozunk a NET-en!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!
Új konfikra 1+3 év garanciát vállalunk!
OTP HITEL LEHETŐSÉG!

Compaq P-100
Intel P100MHz
16MB RAM
850 MB HDD
S3 Trio 2MB
1,44" FDD
baby ház, mouse,
Win'95 billentyűzet
6 HÓNAP GARANCIA
bruttó: 34.000.-

DIAMOND MULTIMEDIA

Voodoo I	10.000.-
Voodoo II	17.000.-
Viper V550	18.000.-

bruttó

15" IBM (OSD):	36.000.-
Intel 233MMX:	12.500.-
Intel 200MMX:	10.000.-
Intel 166MMX:	8.000.-
2,1 GB Seagate:	20.000.-

Használt alkatrész áraink (bruttó):

PI alaplapok:	7.500.-tól
PI procik:	2.499.-tól
4MB EDO RAM:	1.500.-
8MB EDO RAM:	3.000.-
16MB EDO RAM:	6.000.-
Használt HDD-k:	6.000.-tól
Használt CD-ROM:	6.500.-tól
Használt PCI VGA:	3.000.-tól
Intel 740 8MB AGP:	9.000.-

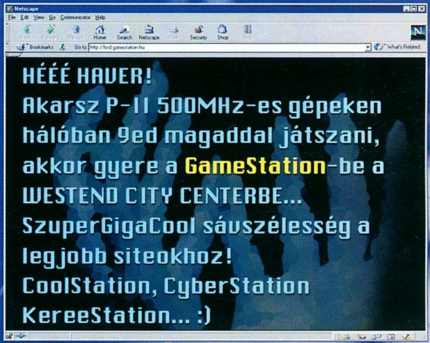
VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES LEHETŐSÉG!
Monitor szervíz rövid határidővel!

EX TREME COMPUTERS
Címünk: 1065 Budapest VI. Podmaniczky u. 2.
A Nyugatitól és az Arany J. u-tól 2 percre, a 73-76-os troli megállójával szemben!
Tel./Fax: 302 86 88
06 209 218 686
Nyitva: H-P: 09-21-ig

LORD COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3.
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10 - 18 óráig, szombat 10 - 14 óráig.
WESTEND nyitva tartás: hétfőtől szombatig 10 - 21 óráig, vasárnap 10 - 18 óráig.

A LEGJOBB JÁTÉKKLUB A VÁROSBAN!



ÚJ ÜZLETÜNK A WESTEND CITY CENTERBEN!

LifeView Multimédia újdonságok !

17700.-FT+Áfa	21900.-FT+Áfa	13500.-Ft+Áfa
TV Tuner+FM+TXT+RC	USB TV TUNER /KÜLSŐ	USB CAMERA

12800.-FT+Áfa	13500.-FT+Áfa	155000.-FT+Áfa
PC-TV Átalakító	USB MP3 Digitalizáló	Video Phone

EAST COMPUTER KFT /1107 BP. Ceglédi út 1-3
T/F: 431-3439, 06-30-944-6650 / Postai utánvétel

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TOTÁLIS MULTIMÉDIA

MINI HÁZI STUDIÓ
TV-tuner PAL BG/DK
magyar használati utasítás
AVI és MPEG1 digitalizálás
teletext, távirányító(opc.)
A PlayTVpro és PlayTVpro/FM továbbra is kapható!

PINNACLE Videó editorok otthoni és profi célokra

DVD - RealMagic kártya - CD-RW a legjobb árakon
CD/RW

Szolgáltatás:
Hagyományos negatív és dia fényképek digitalizálása, kedvező áron.
Régebbi képeit is őrizze meg az utókornak! Időtálló tárolás!

COMPSERV TC
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

XIV.k. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/fax: (36-1) 36-36-36-1, 25-15-777
FAXBANK 2-333-666 , 2130## ,
www.iridium.hu/compserv95

ASUS Hivatalos forgalmazótól, 3 év garanciával!
egyéb ASUS termékekre 2 év garancia

SOLTEK Alaplapok · Leadtek Monitor vezérlők · PORTOCOM Notebook-ok · Golden Hangártyák · TAICOM Modem · A4 TECH Egerek

Alkatrészek

ASUS P3B-F ATX alaplap Slot1 Intel BX Jumper Free	34.900
ASUS P3C2000 ATX alaplap Slot1 Intel820/4xAGP/133MHz/ATA66	44.000
SOLTEK 67KV ATX alaplap Slot1 VIA/4xAGP/133MHz/ATA66	30.700
ASUS 8x DVD (kódfüggetlen)	27.900
ACTIMA 50x CD-ROM, IDE	10.800
ACTIMA 4x/4x/24x CD-RW, IDE	47.300
JAZZ 9902 5.1 Dolby Prlogic hangszóró rendszer	19.800
JAZZ DOLBY PROLOGIC DECODER (nem csak számítógépbe)	19.300
15" SAMSUNG SAMTRON monitor 1024x768, dig.	34.600
LEADTEK TV-2000 TV+RÁDIÓ TUNER (TXT+ távszab.)	22.500

Számítógépek

PEGAZUS — 129.500
14" GABA monitor 1024x728 dig. monitor
C366MHz/32MB/3D 4MB AGP/4.3GB ATA66/
50XCD-ROM/hangk./90W hangszóró/ATX mini ház/billentyűzet/egér
5 év garancia

AZ árak nem tartalmazzák az ÁFA-t és változhatnak!

GUILLEMOT 3D PROPHET SDR

Egy új 3D világ hírnöke...

A CÉG: GUILLEMOT

A Guillemot nevű francia, PC-s kiegészítőket gyártó céget a felhasználók tavalyig nem igazán ismerték széleskörűen. A Maxi Studio sorozatú hangkártyáik mindig az élvonalban végeztek a teszteken, de az ismertebb nevű gyártók termékeinek eddig mindig sikerült elől ük elvinni a koronát. A Guillemot megvásárolta a Herculest, és tavaly felfrissítette teljes termékpalettáját, aminek egyik eredménye az igen népszerű, házi zenélésre szánt Maxi ISIS Studio hangrendszer lett. A grafikus kártyák vonalán a Xentor 32 Ultrát hozták ki, melyet az egyik legjobb TNT2 Ultra alapú kártyának tartanak a mai napig - ezzel a kártyával és az azt követő termékekkel a Guillemot neve bekerült a köztudatba.

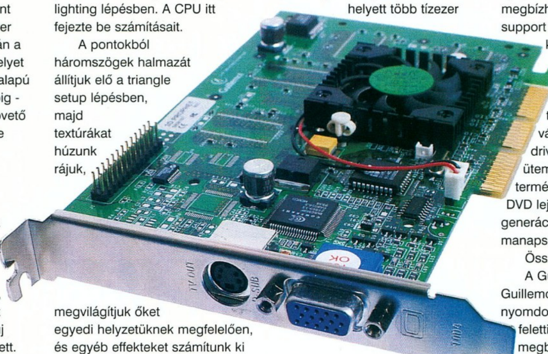
A CHIPSET: NVIDIA GEFORCE256

A cég egyik újdonsága a 3D Prophet, mely az Nvidia vadonatúj GeForce256 chipsete köré épül. Ezt a chipsetet az Nvidia GPU-nak, Graphics Processing Unitnak nevezi a benne alkalmazott új technikák kidomborítása végett. Az Nvidia a GeForce256-tal a PC-s 3D grafika teljesítmény-korlátjainak egyikét igyekezett kiküszöbölni - a CPU túlzott leterheltsége miatti fillrate / framerate csökkenést.

A TECHNIKA: TRANSFORM & LIGHTING A CPU HELYETT A GPU-N

A GeForce 256 előtt a 3D-s játékok vezérlésén (pl. felhasználó beavatkozásai, objektumok mozgatása, AI stb.) kívül számos műveletet még a CPU számolt. Az egyes 3D-s „pillanatképeket" a monitor síkjára kellett vetíteni - „visszatorzítani" képernyő 2D-s felületére. E művelet, a transformation egyszerű mátrixműveletek tömkelegéből áll, így sok számítási időt emészt fel. Az objektumokat alkotó ponthalmazból ezután felépítjük a poligonokat, majd a további számítások előtt meghatározzuk a pontokra eső fénymennyiséget a lighting lépésben. A CPU itt fejezte be számításait.

A pontokból háromszögek halmazát állítjuk elő a triangle setup lépésben, majd textúrákat húzunk rájuk, megvilágítjuk őket egyedi helyzetüknek megfelelően, és egyéb effekteket számítunk ki rájuk. Ez utóbbi műveletek szintén rengeteg számítási időt igényelnek, de ezeket már a grafikus hardware optimalizáltan végzi. A GeForce 256 a Transformation és a Lighting számításokat átveszi a CPU-tól, és azokat is optimalizáltan hajtja végre. Ezt az újfajta munkamegosztást a DirectX 7 teszi lehetővé, és az igazi generációváltás az erre írt játékok megjelenésével várható (kb. 2-3 hónapon belül). A felszabaduló teljesítmény az Nvidia szerint 50%, de a valós életben egyéb tényezők (pl. buszrendszer stb.) miatt ez kb. 30%. Végre az alacsonyabb felbontásokban csökkenteni lehet a CPU grafikus teljesítményt (fillrate) korlátozó hatását. A felszabaduló teljesítményből a programozók bonyolultabb modelleket, összetettebb AI-t alkothatnak, és az eddigi néhány ezres maximum helyett több tízezer poligonból felépülő objektumokat használhatnak. A grafika minőségi fejlődését végre a játékok színvonalasabb tartalma is követheti...



A KÁRTYA: 3D PROPHET

A Guillemot mérnökei nem sokban tértek el az Nvidia-féle referenciaváltozattól, amit a specifikáció is mutat, igazi többletet az SVGA kimenet jelent. A céljuk megbízható, jó teljesítményű verzió elkészítése volt. Specifikáció:

- 120 MHz memória órajel/166 MHz core órajel
- 32 MB 5,5 ns Vanguard SDRAM

TUNINGOLHATÓSÁG

A kártyán 5,5 ns Vanguard RAM kapott helyet, melynek órajele 135 MHz-ig húzható fel, miközben a GPU órajele 180 MHz-ig biztosít stabil működést. E beállítás mellett, más korlátozó tényezők nélkül elvileg 540 Mpixeles fillrate érhető el a kártyával, amely tehát tuningolható, bár a még nem „új generációs" játékok esetében a többletteljesítményt a CPU teljesítménykorlátozó hatása felemészti...

SUPPORT/DRIVEREK

Miután már hosszabb ideje a konkurens gyártók egy-egy frissen kidobott chipsetre építik aktuális kártyájukat, és többnyire nem sokban térnek el a referencia kártyadesigntól, így a verseny a nyújtott extrák terén zajlik. A megbízhatóság és a kiváló driver support a Guillemot erősségei közé tartozik.

Rendszeresen frissítik a kártya driverkészletét, és a módosítást tartalmazó Guillemot driver változatok a referencia driver frissítéseit is gyors ütemben követik. A kártya természetesen képes gyorsított DVD lejátszásra, de ez az új generációs 3D gyorsítóktól manapság már alapvető elvárás.

Összefoglalás:

A Guillemot 3D Prophet a Guillemot és a Hercules eddigi nyomdokain haladva, jóval átlag feletti teljesítménye mellett megbízhatóságával és kiváló drivereivel tűnik ki a versenytársai közül. A T&L technikát ma még a játékok nem használják ki, de az ebben az évben megjelenő DirectX 7 alapú 3D programokban már kamatoztatni lehet majd különleges képességeit.

(x)

Guillemot 3D Prophet (120/166)				
	3D Mark 2000		Q3 demo001 HQ	
PIII - 733	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	4964	3463	86,6	53,6
1024x768	3776	2326	57,7	32,9
1280x1024	2584	1492	36,4	20,4
1600x1200	1907	-	25,6	12,2
PIII - 500				
800x600	3690	3063	65,6	52,4
1024x768	3238	2213	55,6	32,8
1280x1024	2438	1454	36,2	20
1600x1200	1840	-	25,5	12,2

INFOBOX

Pixel Multimédia
Tel.: 2666-059

ERICSSON MC 218

WAP-ABA-DUVAP

A mobil internetezés mint lehetőség, jól hangzik, de megfelelő készülék híján inkább hangzatos frázis, mint valós szolgáltatás. Pedig igény biztos lenne rá. Itt most nem azokra az üzleti felhasználókra gondolok, akik kipakolják valahol a notebookot meg a mobiltelefont, és máris nézik az aktuális tőzsdei árfolyamot (ilyet nálunk egyébként sem lehet még egy darabig találni), inkább azokra a fiatalokra, akik már eleve úgy nőnek fel, hogy alapvető közműként a villany és a telefon mellett az internet is behálózza a gyerekszobájukat. Akik hozzászoktak a modern technika vívmányaihoz, a fejlődés üteméhez, akik természetesnek veszik, hogy az interneten rendelnek kaját, és oda fordulnak akkor is, ha valamilyen programot keresnek maguknak estére.

Az igazi mobil internetezés az (lesz), amikor nem kell hozzá komoly eszközpark, elég egy (legfeljebb kettő) zsebben elférő kütyü, amellyel néhány másodperc alatt fel lehet kapcsolódni a netre. Ilyen készülék az Ericsson MC218-asa.

Ez a kis kéziszámítógép a megszólalásig hasonlít a Psion 5 sorozatú gépekre, és nem véletlenül. Az EPOC operációs rendszer mindkét szerkezet lelke, és minek új kialakítást tervezni, ha már van bevált forma?

Az EPOC tulajdonképpen a Windows CE nagy riválisának tekinthető. Egyrészt azért, mert a felülete nem idegen a Windows felhasználóktól, másrészt, mert tervezésekor nem az volt a cél, hogy minél inkább hasonlítson a Windowsra. A kifejezetten ARM processzorokra épülő oprendszer hardverszinten támogatja multitaszkot, vagyis nem a szoftver, hanem a hardver gondoskodik a futó alkalmazások egymástól való megvédéséről és azok ütemezéséről. Ennek köszönhetően igen megbízható és stabil rendszert lehet rá építeni.

Az MC218 különbözősége a beépített programokban mutatkozik meg. Az alapok persze itt is ugyanazok: van szövegszerkesztő, táblázatkezelő, adatbázis-kezelő, jegyzettömb, számológép. Az újdonság a beépített programokban rejlik. A My Phone telefonkezelővel lehet a kütyühöz kapcsolt, és persze általa ismert telefonok számlistáját matatni, ami valljuk be, kényelmesebb, mint a telefon billentyűin beszenvedni a betűket.

A Message programmal lehet üzeneteket továbbítani, legyen az e-mail vagy SMS. Az e-maileket

POP3-as protokollal tudja leszedni a használni kívánt mail-szerverről. Sajnos nem ismeri az IMAP-ot és az SSL kódolást, de a hírek szerint ez csak idő kérdése. A kis méret ellenére a levelező nem nevezhető puritánnak, képes pl. az MS Word

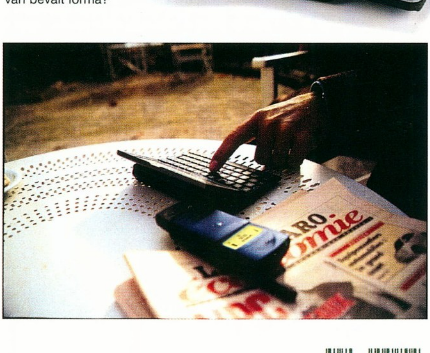
mellékleteket megjeleníteni, átkonvertálva azokat az EPOC saját Word programjának megfelelő formára. A beérkező levelek kezelése nem terheli túl a rendszert, mivel először csak a levelek listáját kéri le (feladó, tárgy, méret stb.), ebből lehet kiválasztani azokat, amelyeket ténylegesen szeretnénk letölteni.

A beépített internet-böngésző jelenleg még nem tud keretes oldalakat megjeleníteni, ezen kívül más gyakorlati korlátozása nem akad. A grafikákkal sincsen gondja, persze a lehetőségekhez képest: 16 szürkefokozatban tudja kirajzolni azokat.

A WAP (Wireless Internet Protocol) a legújabb internet-protokoll, amelyet kifejezetten a mobil telefonos internet kapcsolatra fejlesztettek ki. Ehhez új programot kell letölteni az Ericssontól, amely ismeri és kezeli a WAP-ot. Ennek használata szinte megegyezik a beépített böngészőével, s már magyar tartalmat is lehet ilyen formátumban találni, kiemelném közülük is a wap.port.hu-t, amelyen az aktuális moziműsor is megtalálható.

Pár szót ejtsünk az MC218 egyéb tulajdonságairól is. Van beépített, Word kompatibilis szövegszerkesztője, táblázatkezelője, adatbázis-kezelője, tudományos számológépe, rajzolója, diktafonja, vagyis, minden, ami egy valamirevaló kéziszámítógépnek tartozéka. Nem beszélve arról a több száz programról, amelyet a netről le lehet tölteni hozzá. Szóval, nem rossz választás.

Big Zoo



PC GURU ★★★★½

INFOBOX

Ericsson
Tel.: 469-5097

TRANSMETA DOSSZIÉ

A mikroprocesszorok történelmében 2000. január 19. alighanem örök időkre emlékezetes dátum lesz, mely napon a Transmeta a világ elé lépett...

Transz: elöljárószó, jelentése túl, mögött, át, keresztül, a túlsó oldalon;

Meta: -val, -vel, között, túl; illetve a vele összetett fogalom változását, átalakulását jelöli.

Transzmeta: a változás változása.

Az új évezred első igazán komoly technológiai újdonságának nyilvános bejelentése kisebb vihart kavart az interneten, hatalmas visszhangokat vert a sajtóban, és bizonyára nem egy kellemetlen percet okozott egyes cégek vezetőinek irodáiban... Kifejezetten jó kezdés a korábban olyannyira retteget kétezredik évhez, nem?

A Transmeta nyilvános bemutatkozása és első termékének megnevezése több okból is méltán tarthatott igényt a nem mindennapi érdeklődésre, noha néhány információ csak a nevezetes nap után vált ismertté.

Legelőször is, a cégről az elmúlt években még a kitartóan nyomozó érdeklődő is gyakorlatilag csak hírmorzsákat lelhetett – a titoktartás mértéke, különösen a számítógépiparban, szinte példátlanul nagy volt. Ez teljesen természetes módon szította a kíváncsiságot mindenkiben, de az itt-ott kiszivárgó hírek képesek voltak ezt még tovább fokozni. Igen nagy és ismert nevek merültek fel a cég kapcsán...

Másodszor, az új processzor, a Crusoe, lényegesen komolyabb esélyekkel indul, mint az eddigi harmadik versenyző, a Cyrix fejlesztései. Miközben az Intel és az AMD szép lassan ár- és megahertz-háborúba hergelte egymást ellehetetlenítve kisebb vetélytársaikat, a Transmeta csendben lecsapott az egyik piacra. Méghozzá arra, amelyik a leggyorsabban fejlődik manapság, s amelyet a „nagyok" a leginkább elhanyagoltak – a mobil számítógépek és eszközök piacára.

Harmadszor, az új chip mögött álló technológia talán a legnagyobb újítás a mikroprocesszorok fejlődésében, mármint a feltalálásuk óta. Szó szerint lerombolta azokat a falakat, melyek az ezredforduló közeledtével végleg behatárolni látszottak a fejlődést; ráadásnak új távlatokat nyitott. Nem kevesebbről van szó, mint a számítógép-szoftver-hardver hármas eddigi viszonyának alapos átrendezéséről.

A CÉG

Egy processzorokat tervező vállalat nem tud csak úgy a semmiből megszületni, még ha a Santa Clara hírnevét meghozó Szilíciumvölgyről van is szó. Először is pénz kell hozzá – az Intel kaliberű cégekhez már szinte nevetségesen sok pénz. De a Transmetát átható elv már ezen a ponton működésbe lépett: itt nem lesz szükség hatalmas mérnöki gárdákra vagy minden eddigit felülmúlóan agresszív marketingstratégiára.

	Mobile PII	Mobile PII	Mobile PIII	TM3120	TM5400
Process	.25m	.25m shrink	.18m	.22m	.18m
On-chip L1 Cache	32KB	32KB	32KB	96KB	128KB
On-chip L2 Cache	0	256KB	256KB	0	256KB
Die Size	130mm²	180mm²	106mm²	77mm²	73mm²

A befektetők között ott van például a Soros Alapítvány, meg jó néhány cég, melynek neve nekünk nem mond éppen túl sokat (az Institutional Venture Partnerstől kezdve a Deutsche Bankig minden) – Bill Gates viszont valahogy kimaradt, pedig ő aztán tőkeerős, vajon miért? :)

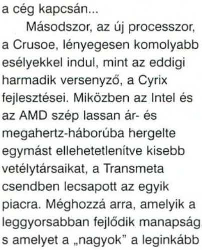
A vezérkarban viszont olyan cégek egykori nagyágyúi sorakoztak fel, mint a Compaq, a Motorola, a Sun, vagy éppen az Nvidia. A processzorgyártás veteránjai gyűltek össze a mérnöki csapatba, a RISC, a PowerPC processzorok tervezői, vagy éppen Linus Torvalds, a Linux operációs rendszer atyja. A szaktudás ekkora koncentrációja szinte példa nélkül áll az iparban. Ehhez jön még a szoros kapcsolat az IBM-mel, mint a chipek gyártójával - tehát ezen a területen egyszerűen csak a lehető legjobbal.

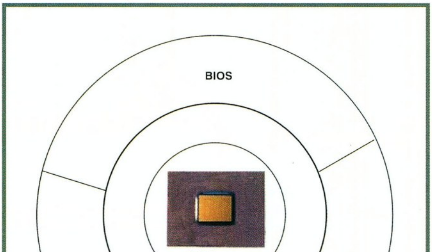
A célok pedig merészek: forradalmat csinálni, a szabályokat felrúgni – és persze alighanem némi pénzt keresni.

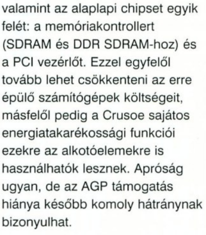
A CRUSOE PROCESSZOR

Mindjárt az elején érdekes ténnyel kezdhetjük: az első két Crusoe néven futó processzor igen sokban különbözik egymástól. A kisebbik chipet a gyártó a kézi internetes eszközökbe szánja; szerintük ezek a főleg netezésre alkalmas eszközök igen nagy népszerűségre tesznek majd szert a jövőben. Mondjuk a buszon újságolvasás helyett a PGO-t bújni tényleg nagyon jól hangzik ;), de adott esetben például az üzletemberek számára is hasznos lehet, ha lényeges információkat, fontos e-maileket bárhol és bármikor meg tudnak tekinteni. A TM3120-as jelzésű chip ennek megfelelően nem valami gyors, nincs is telepakolva cache-sel, viszont egyvalamiben komoly előnyben van versenytársaihoz képest: teljesen és 100%-osan x86 kompatibilis. A tervek szerint e készülékek ideális operációs rendszere pedig a Linux lesz, pontosabban annak Mobil verziója; ez rendelkezik energiatakarékossági funkciókkal, és direkt a kis memóriaigényre hegyezték ki. Ennek megfelelően a Crusoe alapú eszközökön, pl. a Netscape Navigatorral lehet majd a neten kóborolni.

A nagyobbik Crusoe a TM5400, ezt már a hagyományos notebook PC-khez készítik. Ennek megfelelően nagyobb teljesítményű, magasabb (akár 700MHz-es) órajelen hajtható chipről van szó, mely tartalmaz 96K L1 és 256K L2 cache-t is, valamint az alaplapi chipset egyik felét: a memóriakontrollert (SDRAM és DDR SDRAM-hoz) és a PCI vezérlőt. Ezzel egyfelől tovább lehet csökkenteni az erre épülő számítógépek költségeit, másfelől pedig a Crusoe sajátos energiatakarékossági funkciói ezekre az alkotóelemekre is használhatók lesznek. Apróság ugyan, de az AGP támogatás hiánya később komoly hátránynak bizonyulhat.







Mindeme ketyerék ellenére a chipek kisebbek az azonos kaliberű Intel PIII és Celeron x86-os processzoroknál, ugyanígy a kézi számítógépekben használt RISC és MIPS CPU-knál. Kisebb feszültséget is igényelnek, így a fogyasztásuk már az alapbeállításokon is jóval kisebb. Azonban a LongRun technológiának köszönhetően ez az alapvetően alacsony fogyasztás még tovább csökkenthető: a processzor ugyanis képes érzékelni önnön kihasználtságát, és azonnal átkapcsolni a feladatokhoz igényelt órajel-frekvenciára. Ezáltal a chipek hőtermelése nagyságrendekkel kisebb, mint az asztali gépekből átrángatott konkurenciáé, és ami még fontosabb: sokkal hosszabb üzemidőt biztosítanak azoknál. Az Intel-féle Speedstep gyakorlatilag csak két fix órajel között képes variálni, vagy teljesen lekapcsolni, így tehát igen sokat kénytelen kihasználatlanul üzemelni.

A Crusoe igazi újítása azonban a VLIW architektúra és az ezzel összefonódó Code Morphing szoftver.

AZ X86-OS ARCHITEKTÚRA CSAPDÁJA

Ha az első XT-ket hajtó 8086/88-as chipek tervezői meglátnák valamelyik mai x86 kompatibilis processzor belsejét, elsőre aligha hinnék el, hogy ezek a chipek még mindig az általuk kifejlesztett architektúrát használják. A régi szoftverek futtatásának képessége alapvető elvárás volt az Intel újabb chipjeitől két hosszú évtizeden keresztül, és ez bizony megkötötte a mérnökök kezét. Hogy folyamatosan növelhessék a számítási teljesítményt, az órajel emelése mellett a tervezők kénytelenek voltak egészen nyakatekert megoldásokat kifejleszteni. A műveletvégző egységek futószalagosítása volt az első lépés a félig-meddig kényszerített új irányba: radikálisan átalakítani a chip belsejét fenntartva a kifelé való kompatibilitást.

Napjaink PIII-as és K7-es processzorai minden eddiginél nagyobb tempóban nyelik be az újabb és újabb utasításokat, s gigászi erőfeszítésekkel igyekeznek azok programbeli sorrendjét valamelyest átalakítani a gyorsabb végrehajthatóság végett. Kapásból szétcincálják őket egyszerűbb mikroutasításokra, igyekeznek kiszűrni a közöttük lévő függőségeket – ehhez több lépéssel előre tervezve megkezdik dekódolásukat, pufferekbe gyűjtve várakoztatják őket, vagy éppen tartalék regisztereket vetnek be (az AMD mérnökei többek között e feladatok elvégzéséhez izmosították ki a K7-es processzort; minden ilyen tárolóból, feldolgozó egységből többet raktak bele, mint amennyi a PIII-ban volt).

Ennek az egésznek a megvalósítása logikai áramkörök hegyeinek segítségével zajlik, a chipek bonyolultsága emiatt egészen elképesztő méreteket öltött az utóbbi években. Pedig, ha elvethetnénk az x86-os architektúrát, ebből a sokmilliónyi tranzisztorból sokkal gyorsabb processzort is lehetne készíteni – ám az új felépítésű chipeken egyetlen mai program sem futna. Minden céget, az operációs rendszert készítő Microsofttól a Corelen vagy a Lotuson át az ID software-ig rávenni arra, hogy manapság használatban lévő szoftvereiket újra elkészítsék, gyakorlatilag képtelenség. A felhasználókat rábírni, hogy akár több éves programjaikat kidobják, ennél kétszerte nagyobb képtelenség.

A kör tehát már régen bezárult, és az utóbbi időben egyre szűkülni kezdett – a cégek az órajel emelésén kívül az elmúlt években már nem sokat tettek a sebesség növelése érdekében, s ennek a módszernek a határai egyre közelednek. Kitörni pedig lehetetlennek tűnik.

A MEGVÁLTÓ TECHNOLÓGIA

A Crusoe tervezésekor a cél x86 kompatibilis, de kellőképpen rugalmas architektúra elkészítése volt. A nagy húzás, a trükk, amellyel a Transmeta mérnökei kitörtek a fent vázolt ördögi körből, elsőre képtelennek hangzó ötlet volt: válasszuk kétfelé a processzort, és csak a kisebbik felét valósítsuk meg hardveresen – a másik fele pedig legyen szoftver. Na de hogy lehet tranzisztorokat programsorokkal pótolni, mi ez, fából vaskarika?

A mai x86-os processzorok a programkód végrehajtását hardveresen akarják optimalizálni, ez azonban jellegéből adódóan soha nem lehet kellőképpen hatékony: a processzor egyszerre csak a program kis részét látja át, s csak tippelni képes az adott kódsorok jellegét illetően.

A már létező elv ennek felváltására az úgynevezett Very Large Instruction Word (nagyon hosszú utasítás), vagyis VLIW architektúra. Ebben az eddigiekkel szöges ellentétben a cél a kifejezetten hosszú, összetett utasítások használata, melyek egyszerre 4-5 vagy akár még több külön műveletből állnak össze. Ilyen összetettségű utasításokat már nem lehet hardveresen optimalizálni futtatás közben, ehelyett a magas szintű nyelvben (pl. C++) megírt program fordítása során a compiler program látja el ezt a feladatot. Például az Intel korábban Merced, ma Itanium néven ismert, idén megjelenő processzora ilyen elvre épül. Érthető, hogy e feladat ellátásához a maiaknál sokszorta összetettebb compilerek szükségesek.

A Transmeta huszárvágása a következő: a compiler maradjon a régi, a szoftverek optimalizálását pedig végezze el olyan program, mely folyamatosan, és az X86-os kód számára láthatatlanul fut a CPU-n. Ennek a Code Morphingnak nevezett technológiának az első,

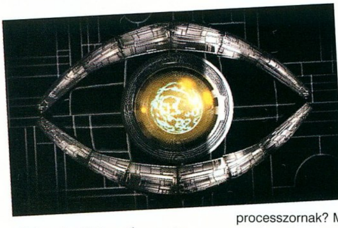
legfontosabb előnye, hogy az optimalizálás folyamatosan zajlik, hatékonysága pedig rendkívül magas. A processzor képes a gyakrabban ismétlődő kódot hatékonyabban végrehajtani, az alkalmazásokat futtatásuk közben mintegy „megtanulni", hisz sokkal nagyobb a rálátása a kódra, mint bármely hardveres megoldásnak, s a gyakorlatot veszi alapul, nem úgy, mint a compileres megoldás. A chip tehát sokkal egyszerűbb lehet, jelen esetben például öt műveletvégző egység alapszintű, de hatékony kombinációja. A molekulának nevezett 128 bites utasítások részegységei, az atomok egy-egy ilyen egységet kezelnek, s a dinamikus fordítóprogram feladata ezek párhuzamos kihasználásának megoldása. Ráadásnak az egyszer már lefordított programrészeket a Code Morphing szoftver eltárolja, így az optimalizálást és fordítást nem kell minden alkalommal újra teljesen elölről kezdenie – teljesen kihagyhatja ezeket, vagy akár tovább finomítgathat rajtuk. A módszer emellett sokkal átláthatóbb rendszert hoz létre, mint bármely soktízmillió tranzisztoros processzor.

Másodszor, a fordítóprogram feladata a kompatibilitás megőrzése, a chip maga tehát gyakorlatilag bármilyen lehet, így az architektúra-csapda megszűnik. Amint feltalálnak valami új módszert, mellyel hatékonyabb processzorok készíthetők, az rögtön alkalmazható lesz, s a régi programok is azonnal képesek lesznek ennek kihasználására, mivel a Code Morphing szoftver ugyanúgy frissíthető, mint a BIOS, az update-ek letölthetők az internetről - ez valami egészen elképesztő lehetőségeket rejt magában. Pl. a Quake4-hez a CD-n megtalálod a futtatásához optimalizált „processzort"...

Harmadszor, a kompatibilitás fordítva sem fenyeget többé, vagyis bármely Crusoe processzoron a megfelelő verziójú Code Morphing program használatával szinte bármilyen platformra írt szoftver futtatható: Amiga, Apple, akármi. A programok tehát a hardvertől függetlenül fejleszthetők a jövőben, és ez soha nem látott szabad versenyre nyújt lehetőséget.

A GYAKORLAT

A dinamikus fordítóprogram használata természetesen hátrányokkal is jár – elvégre magát a Code Morphing szoftvert is futtatni kell időnként a processzoron, nem csak a felhasználó alkalmazásait, s ez nyilván kihat a teljesítményre. A kezdetben optimalizálatlan kód futtatása hasonlóképpen nem túl kedvező – a Crusoe-nak némi időre van szüksége az alkalmazkodáshoz. Épp ezért a hagyományos tesztprogramok rendre nagyon gyengének hozzák ki a processzorokat – viszont semmit sem árulnak el a gyakorlati használatról.



A Transmeta természetesen nem volt rest szállítani a megfelelő benchmarkolási eljárásokat, s ezek alapján már lényegesen jobb a helyzet. A mindennapos feladatok (operációs rendszer betöltése, szövegszerkesztés, vagy DVD-zés) elvégzésében a cég elmondása szerint a gyorsan tanuló Crusoe erősebbik típusa már megközelíti a PIII-500 sebességét, s noha ezt nem árt azért némi távolságtartással kezelni, az eredmények azért tényleg bíztatók.

A veszély máshonnan fenyeget: a mai notebookokban ugyanis messze nem a processzor az egyetlen fogyasztó, a hatalmas színes LCD-k, DVD-meghajtók és egyebek ugyanúgy eszik az áramot. Éppen ezért nem is annyira a folyamatos üzemidő, hanem az extrák és csicsák jelenleg a lényeges paraméterei a hordozható PC-knek – ez pedig igencsak jelentéktelenítő hatással van a Crusoe igazi előnyére, az alacsony fogyasztásra. És ilyen körülmények között már nehezebb elfogadni a kisebb sebességet is.

A kézi számítógépek piacán kívül tehát a Crusoe sorsa még korántsem egyértelmű, de a Transmeta feltehetően aligha csak két processzorral foglalkozott az utóbbi években, s akadhatnak még meglepetéseik.

BÍZTATÓ JÖVŐ?

Szép, szép, mondhatnátok most, de miért örüljön az átlagos PC Guru olvasó a legfeljebb notebookokba szánt processzornak? Még a legjobb esetben is vagy egy évtizedre van szükség ahhoz, hogy a hagyományos asztali számítógépek a háttérbe szoruljanak, különösen a számítógépes játékok platformjaként. A hordozható gépek kijelzője, billentyűzete kicsiny, a hagyományos egér elfelejthető, ha nincs asztal – ha meg már odarakjuk a gépet, aligha akarunk fizetni a hordozhatóságért. Márpedig a notebook PC-k mindig drágábbak lesznek, mint a sokkal kevesebb elvárással szembesülő nagy testvéreik.

Csakhogy a Transmeta technológiája egyáltalán nem merül ki a Crusoe-nál. A szó anagrammáinak egyike a „source", vagyis forrás, már legalábbis sejtet valamit. Ez a chip ugyanis tudatosan arra lett optimalizálva, hogy keveset fogyasszon, de miért ne lehetne cél egy másik designban a nagy sebesség? Az architektúrát kibővíteni, izmosítani éppúgy nem nehéz feladat, mint a Code Morphing szoftvert hozzáigazítani az új követelményekhez. De még ha a Transmeta csak azonos teljesítményt kínálna az eljövendő Intel processzorokéval, akkor is van egy hatalmas előnye: a szoftver és hardver teljes függetlensége.

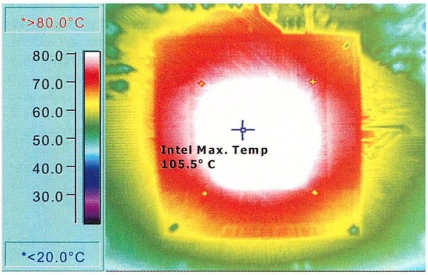
Képzeljétek el olyan PC-t, amelyen az összes régi program futtatható, de bármikor létrehozható újabb, az x86-osnál egyszerűbb vagy kezelhetőbb architektúra, s egy egyszerű BIOS beállítás megváltoztatással máris kihasználhatjátok ennek minden előnyét.

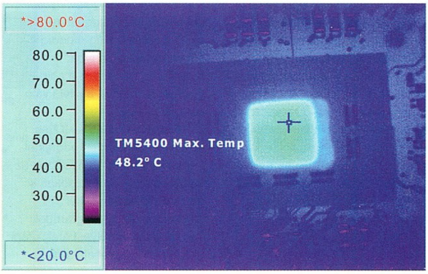
Képzeljétek el, hogy teljesen mellékes, ki gyártotta a processzorotokat, vagy hogy az milyen is belülről. Képzeljétek el, hogy a feladatokhoz választhattok processzort – különbözőt a szövegszerkesztéshez, a játékhoz, a programozáshoz, vagy a számítógépes grafikához, de ezek annyira sem hasonlítanak egymásra, mint az egér és az elefánt.

Képzeljétek el, hogy az egymást követő prociknak sem kell hasonlítaniuk egymásra, nem kell hardveresen kompatibilisnek lenniük, mégis mindegyik képes bármilyen program futtatására. És ha elégedett vagy a gépeddel, nem kell lecserélned egyetlen új, extra képességű program miatt sem. Az inkompatibilitás réme egyszer s mindenkorra megszűnik.

Veszélyesen hangzik, mi? És errefelé indultunk most meg.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu





+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Őrizzük meg szellemüket!
Vörösarty Mihály
(1800-1855)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI 1201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
VTCD

FCPGA 600E

A jól muzsikáló rezeshármas

Az 1999/2000-es évforduló kissé egyhangú volt a processzorgyártók újdonságainak szempontjából: gyorsabb, gyorsabb, gyorsabb. Az ősz beköszöntével mind az AMD, mind az Intel háza táján beértek a régi fejlesztések, bár az igazán komoly technológiai újítások még váratnak magukra (P7, Itanium, Sledgehammer). Szívesen írnánk mi közép vagy alsó kategóriabeli újdonságokról is, de ez a tél nem hozott mást, csak Athlont, PIII-at és megahertzet.

Nem akarom szítani itt a kedélyeket, szóval inkább a lényegre térek, a minap a kezünkbe került a FCPGA PentiumIII-600E chip, tehát az új Coppermine típus. Extra ráadásnak úgynevezett „engineering sample", kereskedelmi forgalomban nem kapható tesztpéldány. Ez egyben azt is jelenti, hogy az órajelszorzó értéke nincs rögzítve, szabadon állítható – mondanom sem kell, milyen őrült fény költözött szemünkbe, mikor ezt megtudtuk. Hiába, OldMan az elmúlt évek alatt sikeresen „megtérítette" a Guru stábot... :)

Sajna rögtön szembekerültünk azzal a kisebb gonddal, hogy a chipet jelenleg csak és kizárólag i810-es alaplapokba tudtuk volna behelyezni, ugyanis a lábkiosztása inkompatibilis a PPGA Celeronokéval. Azoknak viszont integrált i740-es videokártyájuk is van, amely finoman fogalmazva nem éppen az ideális eszköz a processzor alapos tesztelésére. A cikk írásának időpontjában már lehetett is ilyen procit kapni, átalakítót viszont egyáltalán nem. Szerencsére még lapzárta előtt sikerült szert tettünk arra az Epox gyártmányú S370-es konverterre, amely már képes volt kezelni az új típusú processzort is (emellett lehetőséget adott a tápfeszültség finomhangolására is). Így aztán a PIII hamarosan landolt a gépemben, és megkezdhettük a tesztelést.

FLIP CHIP

Az Intel a PIII Coppermine processzorokkal is folytatta a visszatérést a SECC tokozásról a hagyományos PGA felé. Sokak számára úgy tűnhet, hogy a cég kissé skizofrén módon viselkedik – hisz annak idején pont ők igyekeztek megmagyarázni, hogy a Slot1-es megoldás miért is jó a PII-es processzorokhoz. Pedig igenis megvan az oka a különböző tokozásoknak, és ez pedig az L2 cache elhelyezése.

Az első ilyen cache-sel ellátott processzor még a 386DX volt, és egészen a Pentiumig ez a memória az alaplapon helyezkedett el általában SRAM chipek formájában. Így az alaplapgyártó cégnek kellett a memóriákat beszereznie, a vezérlőáramköröket elhelyeznie és így tovább. Ennek következtében aztán sem a cache megvalósítása, sem kezelése, sem sebessége nem volt egységes.

A Pentium Pro processzor esetében az Intel az L2 cache-t az alaplapról a CPU tokjába helyezte, és azzal egyező órajelen működtette azt. Fentiek miatt ugye egyértelműen a gyártónak kellett megoldania a cache memória beszerzését is, és ez – mivel nagyon komoly követelményeknek kellett megfelelnie – igen drága volt, alaposan megemelte a processzor árát.

A Pentium II-vel az Intel azonban az átlagos felhasználók piacát célozta meg, ennek megfelelően kénytelen volt valami költségkímélőbb megoldást találni a cache elhelyezése során. Az alaplapra szerelt cache meg már túlságosan lassú lett volna ezekhez a magas órajelű processzorokhoz. A PII-esek 512k-nyi cache-e végül processzorkártyára került, sebességét pedig a CPU órajelének felében szabták meg. Így eléggé közel volt a procihoz, és az Intel a minőséget is ellenőrizhette, cserébe a PII-eseket már nem forgalmazhatta chipben, hanem csak ezzel a kártyával együtt. A sérülések elkerülése végett ezt az egészet műanyag tokba helyezték, ennek SECC (single edge contact cartridge) lett a neve, a hozzá való foglalata pedig a Slot1.

Mondanom sem kell, ennek a sok alkatrésznek is megvolt az ára, így hát a PII-esek sosem voltak igazán olcsók, és a fogyásuk is elmaradt a várttól.

Hogy pontosan mikor és ki találta ki a Celeront, azt nem tudjuk. Mindenesetre az olcsóbb gépek piacára való betörés feladatára született meg a PII-es processzor L2 cache és műanyag tok nélküli „olcsó" változata, melynek teljesítménye bizony nem egy kívánnivalót hagyott maga után. A gratuláció azokat illeti, akik kitalálták, hogy a 0,35-ről 0,25 mikronos gyártásra való átállás előnyeit próbálják meg kihasználni a szerencsétlen Celeronban –a 128k L2 cache, valamint a hozzá szükséges vezérlőáramkörök így kerültek a processzormagba. Ez a cache pedig már szükségszerűen a CPU órajelével üzemelt – ami azt illeti, gyorsabb volt, mint amilyen a Pentium Próban található! Éppen csak a relatíve kis mérete okozhatott itt-ott gondokat – az olyan komolyabb alkalmazásokban, mint a file szerverek, grafikus munkaállomások, a 128k már gyakran kevésnek bizonyulhatott. Az otthoni felhasználók azonban imádták az új processzort, és a Celeron sikersorozata megkezdődött. Külön előny volt még, hogy az akadály, amely a PII-esek tuningolását általában megnehezítette elhárult: a külső L2 cache chipek ugyanis meglehetősen érzékenyek voltak az órajel növelésére. A Celeronok esetében ez a gond elhárult, így találkozhattunk nem ritkán 50%-nyival felgyorsított Celeronokkal.

Csakhogy az L2 cache integrálásával feleslegessé vált az egész processzorkártya, melynek gyártása azért nem két fillérbe került. Így aztán valahol a 366 MHz magasságában az Intel visszatért a korábban használt PGA tokozáshoz a Celeronok esetében, 370 lábú tokba költöztetve őket. A PII utódja, a PIII azonban még mindig külső cache-sel üzemelt, és a némileg módosított, a nagyobb órajelfrekvencia miatt hűtésbarátabb SECC2 tokozású Katmai maradt a Slot1-nél. Azonban a Celeron tapasztalatai megmutatták, hogy az átlagos felhasználónak nincs szüksége 512k cache-re, és eljött a 0,18 mikronra való átállás ideje. A PII új változata, a Coppermine esetében tehát az Intel megfelezte, és megint csak a processzormagba költöztette az L2 cache-t. Gondolva a rengeteg eladott BX-es Slot1 alaplapra, az első Coppermine-ok még SECC2 tokozásban láttak napvilágot – de a cég immáron elkötelezte magát a PGA tokozáshoz való visszatérés mellett. Azonban megreformálták kicsit a hagyományos eljárást, és a chipet tulajdonképpen fejjel lefelé készítették el, így az eddig a hasi oldalon lévő processzor-burkolat most felkerült a tok tetejére. Innen a

GLQuake 640x480	
Demo1	
600MHz	216.6 fps
733MHz	264.6 fps

3D Studio Max R3		
	Ktx_rays	Gear
600MHz	2:14	9:00
733MHz	1:49	7:34
PII-450	3:17	12:36

3DMark99 800x600x16bit		
	Score	CPU
600MHz	6066	9290
733MHz	7518	11416

Flip Chip elnevezés, de az akciónak ennél fontosabb hatása is volt: a hűtés ezeken a processzorokon közvetlenül érintkezik a chippel, tehát hatékonysága maximális lehet. A cikk vége felé elolvashatjátok, miért is jó ez...

Sajnos az FCPGA tokozás inkompatibilis a PPGA-val, így a korábban gyártott alaplapokba közvetlenül nem helyezhető PIII-as processzor. Létezik azonban FCPGA/PPGA átalakító, és FCPGA/Slot1 is, az eljövendő alaplapok pedig már könnyedén kezelik majd az összes processzortípust. A sokak által jósolt tokozás-mizéria végül tehát elmaradt, és az Intel végsőkig elkötelezett amellett, hogy 2000 végére már csak FCPGA tokozású processzorokat gyártson (a régóta várt Willamette, a P7 is ilyen formában érkezik tehát).

RÉZBÁNYA

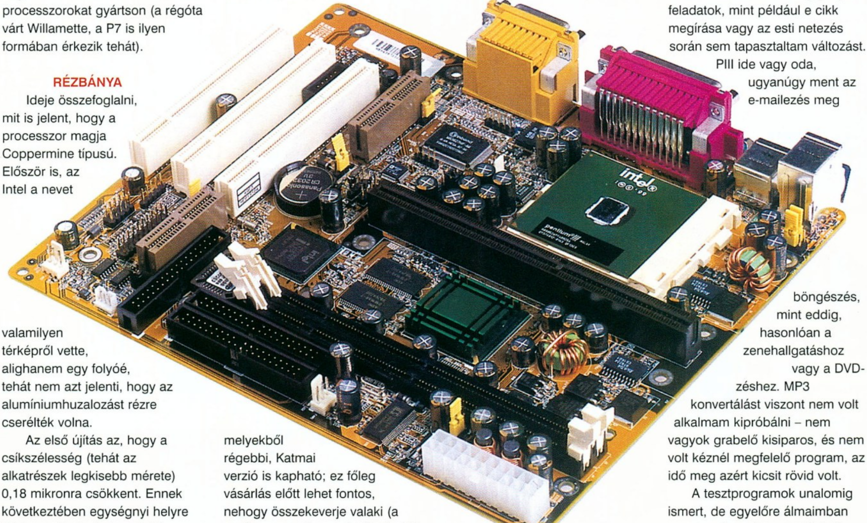
Ideje összefoglalni, mit is jelent, hogy a processzor magja Coppermine típusú. Először is, az Intel a nevet valamilyen térképről vette, alighanem egy folyóé, tehát nem azt jelenti, hogy az alumíniumhuzalozást rézre cserélték volna.

Az első újítás az, hogy a csíkszélesség (tehát az alkatrészek legkisebb mérete) 0,18 mikronra csökkent. Ennek következtében egységnyi helyre több tranzisztor halmozható, nagyjából kétszer annyi, mint 0,25 mikronon. A chip kisebb tápfeszültséget igényel (a Slot1-es PIII-as 1,65 V, az FCPGA pedig 1,6 V-ot), és kevesebb hőt termel, valamint magasabb órajelen is hajtható.

A másik, lényegesebb újítás, hogy a processzor a magba integrált 256k-s L2 cache memóriát tartalmaz (ez valamivel több mint 10 millió további tranzisztort jelent – ami több, mint a teljes PII-es mag!), melynek kezelését és működését is alaposan átdolgozták a korábbi külső és belső cache-ekhez képest. A mind magasabb órajelen működő processzorok ugyanis egyre többet kénytelenek „üresjáratban" várni a sokkal lassabb memóriára, hatékonyságuk tehát egyre rosszabb. Ezen a megfelelő méretű, gyors cache segíthet.

Az Intel további újításokat is alkalmazott, kisebb javításokat a belső architektúrában, ezek felsorolása és főleg megmagyarázása azonban alaposan túlmutat a PC Guru keretein.

Az Intel a Coppermine magot „E" betűvel jelöli azon PIII-asok esetében, melyekből régebbi, Katmai verzió is kapható; ez főleg vásárlás előtt lehet fontos, nehogy összekeverje valaki (a vevő vagy netán az eladó). Az EB jelzés értelemszerűen 133 MHz-es rendszerbuszú Coppermine-ra utal.



A GYAKORLAT

Tesztgép:
PIII-600E engineering sample
Aopen AX6BC alaplap
128 MB LG PC100 SDRAM
Leadtek GeForce256

A meglepően könnyű és lapos procit a szokásos ZIF foglalatba kellett begyömöszölni az átalakítón, a ventilátor felhelyezése viszont már igényelt némi fizikai erőt. Engem közben végig a frász kerülgetett, nehogy a meglehetősen drága jószág megsérüljön (mert akkor ugye gond van...). Itt kell megjegyeznem, hogy a ventilátor illeszkedése minden valószínűség szerint alaposan elmaradt az optimálistól – sajna nem tartunk sem a szerkesztőségben, sem otthon szilikonpasztát. Ennek megfelelően a hűtés hatásfoka sem volt maximális, ennek a tuningolási tapasztalatok során lesz jelentősége (mert persze nem bírtuk ki :). Mindenesetre a jó öreg BX-es alaplapom remekül lereagálta az új procit (ugye a BIOS-t rendszeresen frissítgettem). Mivel Gale-hez hasonlóan nekem is G400-am van, és jelen esetben az eddigi leggyorsabb Intel procinkat kellett tesztelnem, Shoebaron ellátott még egy GeForce-szal is, amely az ilyen masinába dukál.

Ezután ezt az egész nagy hóbelevancot belegyömöszöltem itthon a régi jó Malay PII-esem helyére, s bekapcsolás után rögtön a PIII-450E bejelentkező képernyő köszöntött – mondom, szorzózár nélküli példányunk volt :). A kezdeti időkben meg is maradtam aztán a 600 MHz-en, bár fontolgattam egy darabig, hogy 500 MHz-en is végzek összehasonlító teszteket egy Katmaijal – de ez a cikk nem arról szól.

Az első, amit érdemes kijelenteni, az a mindennapi használat során tapasztalható különbség a saját processzoromhoz képest. Ez egyenlő a nagy nullával – a Win98 futtatásában semmiféle haladást nem fedeztem fel, ami igazából nem is meglepő, hiszen ez sokkal inkább memória és gyors winchester kérdése, ha a legalább 300 MHz-es processzor már adott.

A kevésbé sebességigényes feladatok, mint például e cikk megírása vagy az esti netezés során sem tapasztaltam változást. PIII ide vagy oda, ugyanúgy ment az e-mailezés meg böngészés, mint eddig, hasonlóan a zenehallgatáshoz vagy a DVD-zéshez. MP3 konvertálást viszont nem volt alkalmam kipróbálni – nem vagyok grabelő kisiparos, és nem volt kéznél megfelelő program, az idő meg azért kicsit rövid volt.

A tesztprogramok unalomig ismert, de egyelőre álmaimban szerencsére még nem kísértő bámulásán kívül másra is használnom kellett azonban a hétvégén a gépet, méghozzá mindennapos grafikai munkámra. Na itt aztán lehetett észlelni a magasabb lóerőt, a Photoshop és a Max valósággal szárnyakat kapott. Utóbbinál mondjuk a GeForce hatása is közrejátszott, de hirtelen ötlettel rögtön lefutattam néhány gyors tesztet is a 3D Studióval. A néhány éve használt ktx_rays.max mellé

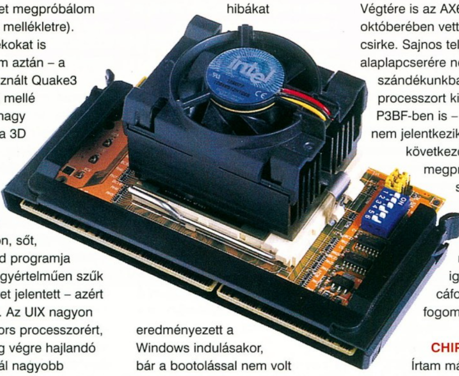
Quake3	High Quality		Fastest	
Demo001	600MHz	733MHz	600MHz	733MHz
640x480	77,8	91,1	87,5	110,7
800x600	63,7	64,9	86,7	108,5
1024x768	40,3	40,4	83,3	99,6

3DMark 2000 800x600x16bit	PIII optimizations		Hardware T&L	
600 MHz	3973	258	4566	264
733MHz	4857	297	5266	331
	Score	CPU	Score	CPU

kénytelen voltam új tesztfeladatot is fabrikálni, méghozzá egy igen sok poligonból álló ray-tracinget meg ilyesmit is tartalmazó jelenetet (ezeket megpróbálom felrakatni a CD mellékletre).

Persze játékokat is előhalászgattam aztán – a tesztelésre használt Quake3 és az Ultima IX mellé megkerestem nagy kedvencemet, a 3D támogatás nélküli Outcastot is. Az első természetesen szakított nagyon, sőt, a GeForce az Id programja számára már egyértelműen szűk keresztmetszetet jelentett – azért ez nem semmi. Az UIX nagyon hálás volt a gyors processzorért, az Outcast meg végre hajlandó volt 400*300-nál nagyobb felbontásban is játszhatóan futni. Illetve, mondjuk azt, hogy tökéletesen futott maximális részletességen – tehát a CPU-igényes játékok számára ez a proci több mint elegendő.

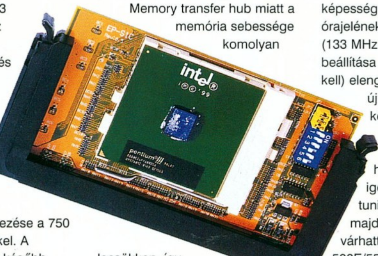
Végül azonban mégis kénytelen voltam frissíteni a teszteredményeket...



TUNING

A 0,18 mikronos felépítés, az alacsony feszültség miatti enyhe melegedés és az FCPGA tokozás mind azt sugallják, hogy ez a proci igen korrekt óralejeket is képes lehet elviselni. Így hát természetesen próbálkozni kezdtem a tuningolással, amihez a szórzólock hiánya miatt tulajdonképpen szabad kezet kaptam. A BIOS-ban mind a szorzóval, mind az órajellel kísérletezgetni kezdtem, ezen felül más beavatkozásra nem volt szükség.

Kezdjük is talán felül: a nyilvánvalóan nem a legjobban illesztett, közepesen jó teljesítményűnek minősíthető eredeti Intel ventilátorral is sikerült 7,5*103, azaz 773 MHz-ig feltekerni a processzort. A 800 MHz, függetlenül attól, hogy hogyan állítottam elő, registry hibákat eredményezett a Windows indulásakor, bár a bootolással nem volt gond, tehát feltételezhetjük, hogy megfelelő hűtéssel még ez a sebesség is elérhető lenne. A legtöbbet viszont mégis 5,5*133 MHz-n, azaz 733-on használtam a processzort, a második széria teszteredmény is ezen az órajelen született. Ennek több oka is van, az első az, hogy a 133 MHz-es rendszerbusz miatt a memória is gyorsabban üzemel, és így a teljes rendszer teljesítménye optimálisabbnak tekinthető. Mi sem bizonyította ezt jobban, mint a Quake3-ban vagy a 3Dmarkban a teszteredmények egyezése a 750 MHz-en mért értékekkel. A második okot kicsivel később fejteném ki.



Stabilitás szempontjából egyetlen apróbb gonddal találkoztam a tuningolt processzoron. A 3Dmark2000, és csakis az, néha megszakadt, és kilépett Windowsba, amikor 133 MHz-es rendszerbuszt használtam. Ezen filozofálgattam egy darabig, de nem vagyok nagy tuning szakértő, így végül az alaplapra fogtam a dolgot. Végtére is az AX6BC-met '98 októberében vettem, nem mai csirke. Sajnos teljes alaplapcserére nem volt időm, de szándékunkban áll a processzort kipróbálni ASUS P3BF-ben is – ha ott ez a hiba nem jelentkezik, akkor a következő hétvégén megpróbálok betörni a szerkesztőségbe, és elhelyezek ide egy extra mondatot, melyben ezt igazolni vagy cáfolni fogom :).

CHIPSET-PÁNIK

Írtam már, hogy a tesztet BX-es alaplapban végeztem, ennek igen jó oka volt. Jelenleg a PIII-at az alábbi Intel chipsetek támogatják: a jó öreg BX, az új 810 és a 820. Utóbbi Rambus memóriával eszement drága, az SDRAM-mal pedig gond van: a jelenlegi verzióban egy extra Memory transfer hub miatt a memória sebessége komolyan lecsökken, így végeredményben az i820 lassabb az azonos feltételek mellett használt BX-es alaplapnál, nem is kevéssel. Az i810-hez meg nem jár AGP port...

Ezeket a nyilvánvaló hibákat persze az Intel is ismeri, és dolgozik a megoldáson. Egyfelől lesz javított i820 verzió, amelyben igyekeznek korrektül megoldani az SDRAM kezelését, másfelől pedig készül az i815-ös, PC133-as SDRAM-hoz tervezett chipset. Amíg az erre a kettőre épülő alaplapok megjelennek, a meglévő BX-es cuccokat célszerű megtartani. Aki viszont új gépet kell, hogy vegyen, az próbáljon meg várni vele – erre a (remélhetőleg) egy-két hónapra nem érdemes BX-es alaplapot venni a Coppermine-okhoz.

A processzorok viszont itt-ott felbukkantak már a hazai kereskedőknél; így február elején az 500E kb. 55000 forint, az 550E pedig 70000 forint körül járt. Csakhogy az Intel és az AMD még egyvalamiben versenyez igen nagy kedvvel: az árak folyamatos és drasztikus csökkentésében, tehát ezek azok minden bizonnyal hamarosan esni kezdenek.

KÖVETKEZTETÉSEK

Az elsőre egyenesen nevetséges kinézetű FCPGA tokozásban valódi szörnyeteg lakozik, az Intel a jelek szerint kitett magáért. Amit nagyon fontos hangsúlyoznunk: az összes FCPGA processzor ugyanarról a gyártósorról származik, és belsejük gyakorlatilag megegyezik. Ennek megfelelően jogosan feltételezhető, hogy minden FCPGA processzor képes 6-7, sőt akár 8-900 MHz-es sebesség elérésére némi tuningolás után. Az egyetlen gondot a szorzózáruk jelenti – ezért is végeztem el a tesztelést az 550E-re jellemző 5,5-ös szorzóval is. Amint az ebből megállapítható, az FCPGA procik tuningolásához a jó minőségű, lehetőleg PC-133-as SDRAM, továbbá az új chipsetek képessége az AGP és PCI buszok órajelének alacsonyan tartására (133 MHz felett az AGP 2/3-os beállítása már nem elegendő, ½ kell) elengedhetetlen lesz. Ezek az új chipsetek azonban késnek, ami komoly hiba, ráadásnak a PIII-asok se kaphatók még – de ha egyszer megjönnek, igen korrekt tuningprocesszorral lesz majd dolgunk. Hamarosan várhattok tehát alapos PIII-500E/550E + i815/i820II tesztszériát, esetleg K7 összehasonlító versennyel nyakon öntve. A Coppermine ugyanis a tapasztalatok szerint ott van a K7 nyomában, 133 MHz-es rendszerbusszal, de azonos órajelen pedig le is körözi azt némelyik tesztben –ezt viszont érdemesebb lenne alaposabban kielemezni.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

INFOBOX
Herta - FCPGA átalakító
Tel.: 322-7846

INFOBOX
Albacomp - FCPGA 600MHz
Tel.: 06-22 515-415

JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
Dolby Pro•Logic
dekóder
Dolby Pro Logic Decoder
with 4.1 Channels
5.1 csatornás hangfalrendszer
Dolby Pro•Logic dekóderrel
DOLBY SURROUND
PRO·LOGIC
Leadtek
GeForce256 DDR
(Double Data Rate)
6 csatornás hangkártya
(Forté Media Yamaha XG)
WinFast
GeForce 256
Rockfire
játékvezérlők
Certified
GameWizard
Bundled
Actima
50x CD-ROM és
4x4x24 CD-író
és -újraíró
4x4x24
CD-R/RW
50X MAX
USB
UNIVERSAL SERIAL BUS
&
hagyományos Game-port
Kelly-Tech
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

2000. Évi akciónk !!!
Részletfizetési lehetőség

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
8,4 Gb Seagate winchester	26.400,-
Pentium II Pc Partner EX	14.800,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**125.600,-**

Pentium II EX , PII 400A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-

Pentium komplett használt gépek !!!

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körü szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

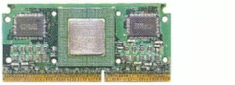
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

OLD MAN

Tuningműhelye

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium II és Athlon alaplapok

Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

FEFO Computer

A Scienic desktop PC-vel minden vállalat igazi fejlett technológiához jut. Az új generációs Scienic SE/SN típusok rugalmasságukkal, nagy megbízhatóságukkal, korszerű szolgáltatásaikkal az irodai felhasználás fő PC típusai. Tartalmaznak minden korszerű, az üzleti életben szükséges technikai megoldást, mint titkosítás támogatás, vírus ellenőrzés. Intel® LANDesk® Client Manager szoftverével távolról is ellenőrízhető a PC állapota. Továbbfejlesztett Intel3D/133 videó rendszerével és SB AudioPCI 128V rendszerével az üzleti felhasználás multimédiás igényet is teljes mértékben kielégíti.

Új FEFO PC design!

intel inside pentium®!!!

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

Az optimális befektetés irodákba

FEFO Scienic SE Intel® Celeron® 433MHz processzorral nettó 139.900,- tól*

*Intel® Celeron™ 4336MHz processzorral, Intel3D/133 8MB DVMT videó, Creative SB128 audió, 64MB SDRAM, 8.4GB HDD, 48xCDROM, PS2 billentyűzet, PS2 scroll egér + pad.
FEFO Scienic SN: Intel® Pentium® III processzor 500MHz processzorral, IntelLAN 10/100-al: 199.900,- +ÁFA

FEFO Scienic SE *desktop számítógép*

Miért ne választhatná Ön is a FEFO PC-t? Néhány érv talán segít, hogy mellettünk döntsön. A 11 éves FEFO vállalat több mint 2500 db/év FEFO PC gyártásával az egyik legjelentősebb hazai számítógép összeszerelő cég. Évente többezer ügyfelet szolgál ki az otthoni felhasználóktól a nagyvállalatokig. A FEFO PC-k tervezésénél mindig a legkorszerűbb technológiákat alkalmazzuk, megtartva az optimális ár/teljesítmény/minőség arányt. Számítógépeink könnyen bővíthetők és átépíthetők, követve a technológiai fejlődést, ezért FEFO PC-k vásárlásával az Ön beruházása éveken át értékálló marad. A FEFO PC-ket az alapkonfigurációktól eltérően a megrendelő ízlése szerint is összeállítjuk. Szakembereink ingyenes tanácsadással állnak ügyfeleink rendelkezésére. A FEFO PC-ket csak kiváló minőségű alkatrészekből építjük, minden számítógépünket 3 év teljeskörű garanciával forgalmazzuk. A FEFO PC-k 2000 év kompatibilisek, megfelelnek az aktuális PC szabványoknak, bármilyen rendszerbe itegrálhatók. A PC eladások mellett, igény szerint nyújtunk ügyfeleinknek informatikai szolgáltatásokat, mint pl. helyszíni garanciát és üzembehelyezést, átalánydíjas és egyéb karbantartási szolgáltatásokat, vagy komplett informatikai rendszerépítést és üzemeltetést. A FEFO vállalat és üzletei ISO 9002-es minősítéssel rendelkeznek. Keresse bizalommal üzletkötőinket!

további információk és árak **www.fefo.hu**

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:212-3927
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

SAMSUNG
SyncMaster 531TFT
Az elegancia örök.
A Samsung TFT LCD monitorok minőségükkel és megjelenésükkel még a lenyűgöző irodák harmóniáját is teljesebbé teszik.
Az elegáns dolgok jöhetnek akár a múltból, akár a jövőből...
Syncmaster TFT LCD monitorok
SAMSUNG
monitorok

SB LIVE PLATINUM

Sound Blaster Live! Platinum & Cambridge Soundworks Desktop Theatre 2500 Digital

A platináról (mely angol elnevezése platinum) érdemes tudni, hogy az átmeneti fémek közé tartozó kémiai elem, vegyjele Pt, rendszáma 78 és nevét a spanyol plata (ezüst) és az –ina kicsinyítő képzőből származtatják. 1 uncia 132 ezer forintba kerül belőle, ezen kívül pedig a férfiak általában bolondulnak a platinaszőke hajú nőkért. Egyébként hogy zseniális húzással a PC Guru olvasói számára is érdekessé tegyem mindezt: a Creative új Soundblaster Live! sorozatának éllovasát is így hívják.

Csak sikerült elkezdeni ezt a cikket, pedig sokkal egyszerűbb lett volna, ha megfordítom a kártya igencsak impozáns dobozát, és elkezdem írni a paramétereit. Ám nem valószínű, hogy általános tetszést arattam volna vele, más részről pedig kíváncsi leszek, melyik cég tudja majd ezt az összeállítást a szürke antisztatikus műanyag zacsiban a kedves vevő elé dobni a pultra, miszerint: ha megvette, hadd vigye. Így hát a doboz mindenkinek meglesz, és esténként lehet az ágyban olvasgatni a 4 kilós angol szótár segítségével.

Rögtön itt a kérdés, hogy megvegyük-e? Súlyra nem tűnik rossz vételnek, bár a nemsokára mélyebb elemzésre kerülő hangfalszett a maga 10 kilójával csúcsvétel lenne, miközben az áraik közel azonosak. Én viszont imádom a sok-sok kütyüt a dobozban, itt pedig aztán találhatunk bőven. Ami nem hiányozhat, az maga a hangkártya. Követi a már hagyományosnak mondható Sound Blaster Live! vonalat, professzionális alternatívát nyújtva a Live! Value-t és a Live!-ot már maga mögött tudó felhasználóknak. Míg az előbbi kártya egyértelműen jogosultságot adott a PCI-os hangkártyák elterjedésének, az utóbbi ennek profibb változata volt, külön ki-bemeneteket tartalmazó csatlakozóval. A Live! Platinum viszont egyértelművé tesz sok mindent: mutass egy csatlakozót a számítógép körül, és biztos, hogy ide bedughatod. Persze ezt egyetlen kártyán nem lehetett volna megoldani, még a Live! külön kártyája sem lett volna elég, ezért a 17 aljzat és 2 potméter egy 5 ¼-es rekeszbe építhető szerkezeten és magán a kártyán lett szétosztva.

Vegyük csak sorra, mit is dugdoshatunk, ha éppen ahhoz van kedvünk:

- **a kártyán:** vonali bemenet, mikrofonbemenet, hangfal kimenet első/hátsó, SPDIF jack kimenet
- **a Live! Drive-on:** RCA SPDIF ki/bemenet, optikai SPDIF ki/bemenet, fülhallgató jack aljzat hangerőszabályzóval (az esetleg szükséges átalakító mellékelve), mikrofon/gitár bemenet szabályzóval, MIDI ki/bemenet, sztereó RCA bemenet (TV-hez, CD-hez például)
- **külön hátoldali csatlakozón:** Digital DIN kimenet

Mit ne mondjak, több mint elég. A szükséges kábelek mellékelve vannak, még a zacskós CD meghajtók csomagolásából gyakran kifelejtett CD-hangkártya kábel is van a dobozban. Emellett úgy mellékesen még hozzánk vágnak egy Creative mikrofont, valamint 12 alkalmazást CD-n, csak hogy egy-két kiválót említsek: Cubasis VST, Mixman Studio, WinDVD. Játéknak pedig megkapjuk az Aliens vs. Predator és a Rollcage teljes verzióját. Az előbbi képes álmatlan éjszakákat okozni, ha eszünkbe jut, milyen élethű hangja van a Live!-on, mikor a fejünket leszedi valami, úgyhogy vigyázzunk a kipróbálásával az este 11 óra utáni időszakban.

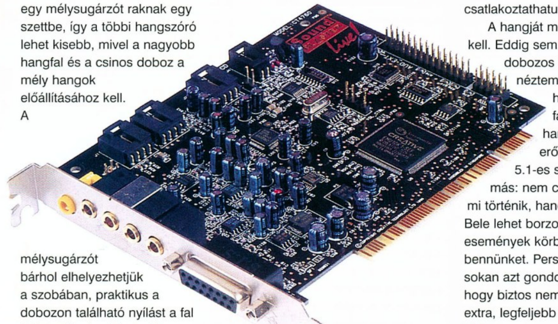
Attól eltekintve, hogy a mellékelt WinDVD nem lett volna hajlandó csak 1024*768-as felbontásban lejátszani a DVD filmeket, azokat is csak akkor, ha 1-es régióba tartozó filmet rakok a lejátszóba, minden dicséret megilleti a Creative-ot, mert mellékelte mindazokat a szoftvereket, amelyek segítségével megtapasztalhatjuk, mit is tud a kártya, ezáltal nem a számla lobogtatásával tudjuk csak bizonyítani, hogy ez bizony profi cucc. És ha már a DVD-ről van szó, újabb zseniális lépéssel rá is térnék havi elmélkedésem következő áldozatára, a Desktop Theatre 2500 Digital hangfalszettre.

Jó drága lehet. Ezt mondta a PC Guru irodáját őrző portásfiú, akit este 10-kor támadtam meg, hogy hagytak ott nekem egy nagy dobozt. Majd demonstrálandó a havi bruttójával közel megegyező termék őrzés-védését, becsületes szemeimbe nézett, majd inkább elkérte a személyimet. Mivel a fényképen még becsületesebben néztem ki, és véletlenül pont úgy hívtak, ahogy a papírjára le volt írva, nagy nehezen kezembe

nyomta a dobozt. Ez utóbbi a cucc 10 kilójára vonatkozott. Meg voltam győződve, hogy szívatásként az aljában tégla van, de mikor hazaértem, a mélysugárzó kiemelésével a súly a felére csökkent, így megnyugodva szögezhettem le, hogy a Creative-nak volt egy jó húzása, én pedig újra jó termékről írhatok (ugyanis meggyőződésem, hogy sok gyártó a gyenge/műanyag/rezonáló mélysugárzóval rontja el az egész szettet).

Tehát ott tartottam, hogy tiszta karácsony-feelingem volt, ahogy bontogattam a doboz tartalmát, mindezt a párom rosszalló pillantásaitól követve, hiszen az egész szoba tele volt hungarocell/műanyag zacskó/kábelkötöző/kartonpapír darabokkal. Ekkor még nem sejtette, hogy a hétvégén négyszer fog keresztülbukni a hátsó hangszórók zsinórjában.

De a lényeg, hogy a friss műszaki termék illata elárasztotta a lakást. 5 darab fekete satellit sugárzó, 1 mélysugárzó és egy „központi egység mindenféle tekerőkkel" a jutalma annak, aki megveszi a csomagot. Sokaknak nem mondok újdonságot, de a teljesség kedvéért leírom, hogy miért is kell ilyen sok hangfal. Először is kell a füleinknek a megszokott sztereó hangfalpár, bal és jobb oldalra. Mivel a filmekben a beszéd kibocsátója általában középütt helyezkedik el, és kvázi a kamera mögött ülünk, ezért a két hangszóró közé nem árt a központi sugárzó, mely túlnyomórészt a szöveget fogja a képünkbe nyomni jól. A hátsó két hangszóró a térhatás miatt kell, ezeket elhelyezhetjük a csomagban mellékelt állványon, vagy ha keskeny szobában ülünk, akkor a két szemközti falon. Ez eddig az 5.1-ből az 5, a .1 pedig a mélysugárzót jelenti. A gyártók kihasználják, hogy a mély hangok irányát nem érzékeljük, ezért csak egy mélysugárzót raknak egy szettbe, így a többi hangszóró lehet kisebb, mivel a nagyobb hangfal és a csinos doboz a mély hangok előállításához kell. A mélysugárzót bárhol elhelyezhetjük a szobában, praktikus a dobozon található nyílást a fal felé fordítani, mintegy 10 cm-re attól, így a falról visszavert hang betölti az egész szobát. Az sem árt, ha a fal nem túl rezonáns, különben kellemetlen mellékhangok is keletkezhetnek, többek között a szomszédok által, amit volt szerencsém megtapasztalni.



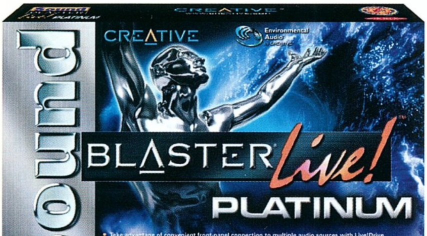
Nem beszéltem még az erősítőről, amely összefogja az egész szettet. Feladata, hogy kakaót adjon a hangfalaknak, dekódolja a digitális jelet, és térhatást állítson elő a sztereó jelből. Nézzük sorban, mit is jelentenek ezek. A kakaó maga az erősítés, vagyis ez szólaltatja meg a hangfalakat. A két első és két hátsó hangszórót 7 wattal, a középsőt 21 wattal, a mélysugárzót 20 wattal. Ezek igen szép értékek, de értékelésükkor érdemes figyelni arra, hogy a boltokban árult egyszerű sztereó hangszórók 100 és 200 wattos teljesítménye az úgynevezett PMPO teljesítmény, ami megtévesztő lehet, hiszen gyakran akár 30-40-szer is nagyobb lehet a műszaki eszközöknél jelölt normál teljesítményhez képest. A digitális dekódolás az AC-3 hang 6 hangszóróra való lekeverését jelenti, a sztereó jelből pedig egy okos chip segítségével képes 6 hangszórós hangzást előállítani. Itt beállíthatjuk, hogy a forrás milyen típusú, például zene vagy mozifilm.

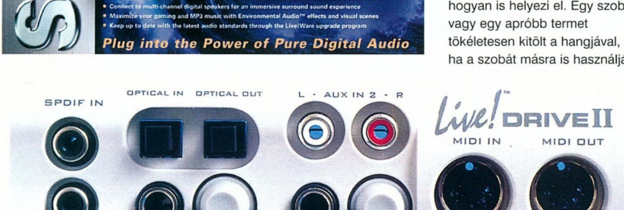
Ha valaki ilyen szettet vesz, alaposan át kell gondolnia, hogyan is helyezi el. Egy szobát vagy egy apróbb termet tökéletesen kitölt a hangjával, ám ha a szobát másra is használják, akkor a sok kábel az állványon álló hátsó hangszórókkal gondot okozhat. A csomagban mindent megtalálunk, ami a szereléshez szükséges, még csavarokat is a falra való rögzítéshez és gumilábacskákat hangfalak aljára. A kábelek 3 és 5 méteresek, az erősítő oldalán RCA dugóval, a másik oldalon csupasz kábelvéggel, amelyet a „nagy" hangfalgyártók által is alkalmazott rugós-szorítós technikával csatlakoztathatunk.

A hangját mindenkinek hallani kell. Eddig sem műanyag dobozos hangszórókkal néztem a DVD filmeket, hanem 25W-os fadobozos Orion hangfalakkal és erősítővel, de ez az 5.1-es szett valami egész más: nem csak halljuk, hogy mi történik, hanem érezzük is. Bele lehet borzongani, ahogy az események körbevesznek bennünket. Persze valószínűleg sokan azt gondolják, amit én, hogy biztos nem lesz semmi extra, legfeljebb a hátam mögül szól majd valami, de ha valamilyen filmet vagy játékot igazán a surround vagy a fourpoint surround hangzásra terveztek, akkor az ember nehezen mozdul ki a székéből.

A Creative bevallottan együtt szeretné a háztartásokban látni a Live! Platinum hangkártyát és a DTT 2500 Digital hangfalszettet. Így együtt az áruk kicsit húzós, de a termékek újak, és olyan élmény részesei lehetünk általuk, amelyet érdemes megfizetni. (Az SB Live! Platinum megközelítőleg 49 ezer a DTT2500 nettó 69 ezer forint.)

Flex
flex@webit.hu





INFOBOX

SB Live! Platinum
Kventa Kft.
Tel.: 269-5262

INFOBOX

DDT 2500
Magnetron Multimedia Kft.
Tel.: 214-1135

JAZZ FM 801 PCI

Hangszóró után hangkártya – Újra szól a Jazz...

Átlagon felüli emlékezőtehetséggel megáldott olvasóinknak még valószínűleg felrémlik memóriájuk végtelen tárházának egyik szegletében a PC Guru októberi számában megjelent "Hangdémonok" című cikk, amelyben többek közt az ez idáig viszonylag ismeretlen távol-keleti gyártó, a tajvani Jazz Corporation is bemutatkozott termékeivel. Az ismertség hiánya természetesen nem minden esetben jár együtt alacsony minőséggel, s e tézisnek fényes bizonyítéka a PC-s audio eszközök piacán sikert sikerre halmozó Jazz is, amelyet olyan nagynevű cégek is beszállítóul választottak, mint az Acer, az IBM, a Philips és a Sony. Tulajdonképpen csak idő kérdése volt, hogy az elsődleges profiljának a hangszórógyártást választó taipeii vállalat mikor tesz kirándulást az audiotechnikai piac egyéb területeire, és áll elő első saját hangkártyájával. Nos, örömmel jelenthetem, hogy a jég végre megtört, és a Jazz megjelentette a jelentőségteljes FM801 PCI névre hallgató termékét, amely reményei szerint nagyszerű kiegészítésül szolgál majd már forgalomban lévő 4.1-es és 5.1-es kiszerelésű hangszórórendszerei mellé.

ALTERNATÍV KÍNAI UTAK – SZÉP REMÉNYEK...

Meglehetősen optimista hozzáállásról téve tanúbizonyságot, a tajvani cég új hangkártyáját az EMU10K1, az ESS Canyon3D és az Aureal Vortex 2 lapkakészletek köré épített gyártmányok vetélytársául szánja, és valóban, az FM801 technikai paramétereit látva önbizalmuk nem is tűnik teljesen alaptalannak. Az immáron szokásosnak mondható Microsoft DirectMusic és DirectSound3D kompatibilitásán túl a termék elsősorban a Dolby Stereo, Dolby Surround, továbbá a 4 és 5.1 csatornás Dolby Digital szabványnak megfelelő rendszereket támogató különleges kimenetével tűnik ki vetélytársai közül. A különböző hangszórók eltérő csatlakozási igényeinek való megfelelőséget a Jazz tervezőmérnökei rendkívül ötletes módon oldották meg: a hangkártyán ugyan csak egyetlen, szabványos 9-tűs DIN kimenet található, ám az ehhez illeszthető, mellékelt elosztókábel révén már szinte bármilyen rendszerrel való együttműködés megoldható. A különleges, háromosztatú kábel első csatlakozóalja a center hangszóró és a mélynyomó, a második a hátsó hangszórópár, míg a harmadik az elülső hangszórópár és a kártya közötti összeköttetés létrehozásra szolgál. Természetesen a külső eszközeiket analóg módon illeszteni vágyóknak sem kell túlzottan elkeseredniük, hiszen az ő igényeiket egy vonali és mikrofon-bemenet, valamint egy hagyományos, a 2 csatornás rendszerekhez tökéletesen megfelelő kimenet hivatott kielégíteni.

Q3D – AZ ÖNJELÖLT A3D-EAX-KILLER

Érdekes módon a Jazz nem napjaink legelterjedtebb 3D audio technológiáinak (A3D, EAX, Sensaura MultiDrive) egyikét használta fel az FM801 megalkotásakor, hanem választása a felhasználók körében talán kevésbé ismert Q3D-re esett. Ez a QSound Labs által kifejlesztett eljárás létjogosultságát egyébként világosan jelzi, hogy mind a DirectSound3D, mind az A3D és EAX API-val képes kompatíbilis üzemmódban működni. Az igazi meglepetés azonban akkor ért, amikor felfedeztem, hogy a Creative szabványának való megfelelőség nem merül ki a játékokon belüli EAX támogatás érvényesítésében, hanem az SB Live! tulajok által már jól ismert, predefiniált környezeti modellek (koncertterem, stadion, parkettázott szoba stb.) más alkalmazásokban való használatára is lehetőség nyílik. A hangkártyához tartozó szoftverháttér tehát funkcionalitásában szinte a LiveWare-rel vetekszik, igaz, mindez korántsem párosul olyasfajta grafikus eleganciával, mint azt a Creative programjaiban egy ideje már megszokhattuk. A Q3D Control Panel révén egyébként a Creative AudioHQ-t messze meghaladó mértékben nyílik lehetőségünk a 3D audio renderelés folyamatának szabályozásra: az ott megtalálható hangforrás-pozícionáláson és "reverb" ill. "chorus" értékek módosításán túl itt akár a kétdimenziós jelek háromdimenziós azimut értékekre való átalakításának menetét is meghatározhatjuk.

SZOFTVERES HULLÁMTÁBLA SZINTETIZÁTOR – AZOK A BOLDOG 80-AS ÉVEK...

A rendkívül tartalmas, közel 70 oldalas kézikönyvben szereplő technikai specifikációkat tanulmányozva a hardveres hullámtábla szintetizátor hiánya már az első alkalommal feltűnt. Véleményem szerint mindez az előállítási költségek alacsony szinten való tartásával magyarázható, mindenesetre mivel az utóbbi időben – többnyire nem véletlenül – a piacról az ilyesfajta megoldások szinte eltűnni látszottak, előzetesen meglehetősen szkeptikusan vélekedtem az FM801 e téren nyújtott hangminőségéről. Aggodalmam szerencsére alaptalannak bizonyult, ti. a kártyához mellékelt szoftveralapú Yamaha YXG-50 szintetizátor meglepően jól, sőt, olykor hardveres vetélytársait felülmúló szinten teljesített. Persze mindez az XG technológia előnyeit évek óta jól ismerő MIDI őrültek táborában valószínűleg kevéssé hat a meglepetés erejével, ám a hozzám hasonló, alapvetően "vaspárti" felhasználók köréből bizony igazi megdöbbenést válthat ki. A hullámtáblától eltérően az egyre csekélyebb fontossággal bíró DOS-os kompatibilitás esetében a Jazz tervezőmérnökei már nem elégedtek meg a "puha" változattal, a SoundBlaster Pro emulációról ugyanis külön hardverszekció hivatott gondoskodni.

DVD AUDIO – TOVÁBBRA IS ÉLEN AZ ESS CANYON3D

Mivel az FM801-et elsősorban a PC alapú házimozi rendszerek társául szánták, kézenfekvőnek tűnt, hogy hangzását valamely, a Dolby Digital lehetőségeit messzemenően kihasználó DVD film lejátszása során teszteljük. Örömteli módon az utóbbi időben megjelent filmek majd mindegyike

FIC Hi-Five vs. Jazz FM801 PCI

Termék megnevezése	FIC Hi-Five	Jazz FM801 PCI
Lapkakészlet	ESS 1978S	ForteMedia 801
Alkalmazott 3D technológia	Sensaura MultiDrive – teljes HRTF	Q3D – teljes HRTF
Pozícionált 3D audio API támogatás	DirectSound3D, A3D 1.0, EAX	DirectSound3D, A3D 1.0, EAX
Hullámtábla szintézis	64 hardver hang	64 szoftver hang
S/PDIF kimenet	Nem	Igen, + addicionális háromosztatú csatlakozókábel 5.1-es rendszerekhez
Támogatott hangszóró konfigurációk	2, 2.1, 4.1, 5.1 (csak analóg üzemmód)	2, 2.1 (csak analóg üzemmód) 4.1, 5.1 (csak digitális üzemmód)
Dedikált center csatorna + mélynyomó kimenet	Igen (csak digitális üzemmód)	Igen (csak digitális üzemmód)
DVD lejátszó szoftver	CyberLink PowerDVD	CyberLink PowerDVD vagy WinDVD

tartalmaz a fenti szabványnak megfelelő minőségű audio sávokat, így egyáltalán nem jelentett gondot a hangkártya képességeinek végső határokig való feszítése. Összehasonlítási alapként értelemszerűen a lapunk hasábjain már feltűnt, ESS Canyon 3D alapú FIC Hi-Five kínálkozott, amely a Jazz WinDVD) végzett teszt tapasztalatait összegezve megállapíthatjuk, hogy bár a Hi-Five esetében kizárólag analóg jelátvitelre nyílott lehetőség, a teljesen digitális üzemmódban működő FM801-nek mégsem sikerült egyértelmű fölényt kiharcolnia. A jelenség oka valószínűleg a kártyára szerelt lapkakészletek igencsak eltérő kvalitásaiban keresendő: az FM801 nyilvánvalóan low-end piacra szánt ForteMedia chipsete gyártmánya mellett jelenleg egyedül rendelkezik dedikált center csatorna + mélynyomó kimenettel (ld. táblázat). A hangszórórendszerek felelősségteljes feladatát a J-9902 és a Cambridge SoundWorks FPS2000 Digital látták el, így a konkurens termékek különböző kiszerelésű (5.1 és 4.1) rendszerekkel való kipróbálására is alkalmunk nyílott. A kártyákhoz mellékelt szoftveralapú DVD lejátszókkal (PowerDVD ill. korántsem egyenlő ellenfele a jelenlegi csúcstechnológiát képviselő ESS Canyon3D-nek.

POZÍCIONÁLT 3D – KÜLÖNÖS TÉRBELISÉG

Hasonlóképp vegyes élményeket szereztünk a legnépszerűbb 3D audio API-kkal való kompatibilitás vizsgálatakor. Az A3D támogatás kétségkívül már jelenlegi formájában is működőképes funkció, azonban a Hi-Five esetében már megfigyelt sajátos hiba sajnos itt is jelen van, vagyis az FM801 az elülső párt alkotó speakerek hangzását egyszerűen tükrözi a hátsó párra. Mindez szerény véleményem szerint nem igazán fedi a pozícionált térbeli audio fogalmát, hiszen az külön csatornán keresztül kezeli valamennyi hangszórót. A tapasztalatok lényegesen kedvezőbbek a Creative EAX szabványának való megfelelőség terén: a kártya gondmentesen működött együtt valamennyi környezeti kiterjesztéseket használó szoftverrel. Ebben valószínűleg nagy segítségére volt az a tény, hogy az EAX jelenlegi formájában sokkal inkább fel van készítve az 5.1-es kiszerelésű rendszerekkel való együttműködésre, mint az alapvetően 2.1-es és 4.1-es összeállításokhoz szánt A3D. A DirectX-be integrált DirectSound kompatibilitás nélkül ma már egyetlen 3D audio gyorsító sem képzelhető el, s ez alól az FM801 sem jelent kivételt. A ForteMedia chipset kétségkívül sikerrel birkózott meg a Microsoft API-ja jelentette kihívásokkal, ám az igazi nagyok által felállított minőségi szintet ezúttal sem tudta elérni, vagy meghaladni.

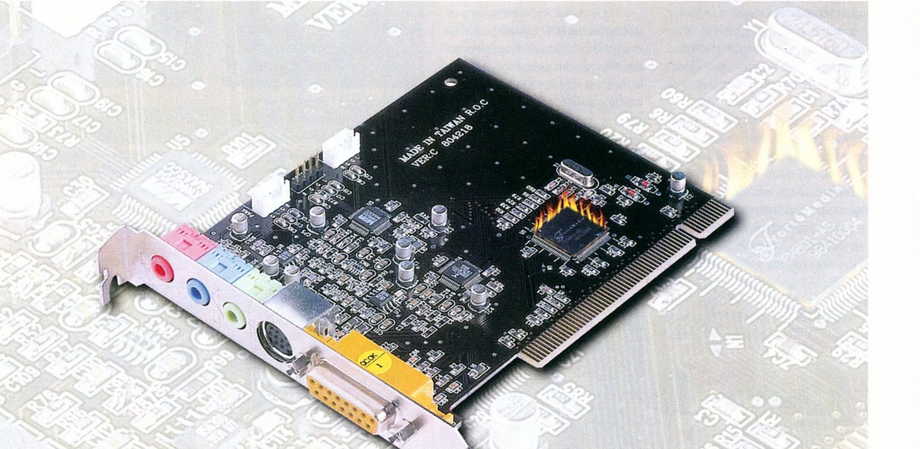
ÉRTÉKELÉS – A KÖZÉPSZERŰSÉG LEGÚJABB DIADALA

A sokoldalúan felhasználható digitális kimenetek és a különböző Dolby technológiák teljes körű támogatottsága ellenére az FM801-et mégsem tudom valamennyi vásárló számára nyugodt szívvel ajánlani. Az ok elsősorban az elterjedtebb 3D audio API-k nem megfelelő szintű integrációjában keresendő: habár a Q3D papíron rendelkezik a vetélytársak valamennyi előnyös tulajdonságával, sőt, bizonyos területeken felül is múlja azokat, a viszonylag gyengébb hardverháttér következtében korántsem képes tudásának legjavát nyújtani. A mintegy 14.500 forintba kerülő kártya mindazonáltal értékes segítségül szolgálhat miden olyan felhasználó számára, aki PC-jét elsősorban kedvező ár/teljesítmény arányú házimozi rendszer alapjául szánja, s megelégszik a bizony igencsak átlagos 3D hangzással.

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

INFOBOX

Kelly-Tech Kft.
Tel.: 350-1246



MEGFIZETHETŐ HÁZIMOZI! (?)

Házimozi, DVD, AC-3, DTS, THX, 5.1, Dolby Digital, régiókód… (Manapság igen divatos kifejezések. Biztosan már mindenki tudja, mi mit jelent. :)) Jómagam azért merem e témába beleütni az orrom, mert én is nekiálltam építgetni a saját rendszeremet, s most épp olyan eszközöket kaptam (kértem?) tesztelésre, melyek pont beleillettek az elképzeléseimbe.

Különítsünk el kétféle házimozi-rendszert! Az egyik, amelyben nincs is számítógép, viszont kegyetlen drága. Ennek alkotóelemei: az asztali DVD lejátszó, az erősítő, amelyben AC-3 dekóder is van, hat megfelelő hangszóró az 5.1-es rendszerhez, és a hatalmas (100 Hz-es) TV. (No meg a szoba, ahol mindezt élvezni is lehet). Akinek van elég pénze, mindenképpen ilyet vegyen.

A másik rendszer számítógépre és ahhoz csatolható eszközökre épül. (Természetesen a két rendszer elemei kombinálhatók, de …) Jóval olcsóbb az előzőnél. Mivel nem nyertem az „itt a piros hol a piros" játékban (sem), én is azzal kezdtem, hogy vettem egy DVD-ROM meghajtót. Kölcsönkértem egy filmet, és a szoftveres lejátszó-programmal (a jó öreg PowerDVD) máris élvezhettem az előadást. Hú, a kép tűéles… Na igen, de néha kicsit beszaggatott, a hang „csak sima" sztereó volt, és (ha nem monitoron néztem) a TV-n sem tudtam igazán élvezni a képet (valahogy az ilyen TV kimenetekkel mindig baj van). Tehát az elérendő cél: olyan rendszer, amelyben a hang igazi 6 csatornás, megfelelő basszussal, és melyben a filmet, ha akarom, TV-n is nézhetem („mer' lehet, hogy eccer veszek én is ety ojjan szony elekttron tévét"). Ehhez három részegység kell: az AC-3 dekóder, a hardveres MPEG-2 lejátszó kártya és az 5.1-es hangszórószett. Jelen cikk az első kettőt veszi górcső alá.

DOLBY DIGITAL DECODER BOX AD-201

A kis dobozka külseje tetszetős, az LCD kijelző profi megjelenést biztosít. A dobozban találtam egy kis lapos távirányítót is, mellyel minden funkció szabályozható volt. Persze volt egy kis gond is: összeakadt az MPEG2 kártya távirányítójával… de erről majd ott.

A doboz háromféle bemenetet tartalmaz (az áramon kívül): egy analóg sztereót (RCA) és két digitálist - optikait és koaxiálist. A kimenetekkel is akadt némi gondom: a helyzet az ugyanis, hogy a forgalmazó még nem tudott olyan kábelt adni, amely a dekóder és a hangszórószett összekötéséhez kell (persze azóta már biztosan van kábelük, csak a cikkleadási határidő ugye…). Pontosabban arról van szó, hogy négy mini-jack kimenet van: az egyik sztereón jön a két első hangszóró, a másik sztereón a két hátsó, a monón a center és a monón a mély. Az 5.1-es szetten pedig közös sztereó bemenet van a mélynek és a centernek, ehhez kellett szereznem (vagyis csináltattam) külön kábelt. A dekóder különböző hangszóró-konfigurációkra állítható be: 5.1; bal, jobb, mélynyomó; bal, jobb, center, mélynyomó; bal, jobb, balhátsó, jobbhátsó, mélynyomó (kinek mennyi hangszórója van (?). A „bass" állításával a bal és a jobb hangszóró kihagyható. Késleltetést is állíthatunk be (delay) a két hátsó hangszóróra (egyszerre) és a centerre, ha pl. a hangszóróink elhelyezése ezt indokolja. A „balance" segítségével külön-külön állíthatjuk az egyes hangsávok hangerejét, majd a „volume"-mal (milyen meglepő) ezen egyszerre változtathatunk. Beállíthatjuk, hogy melyik bemenetet vegye figyelembe (analóg vagy digitális), és hogy a Surround mód milyen legyen: AC-3, Pro-Logic vagy sztereó. A teszt funkció jó szolgáltatás, mert így minden beállítást rögvest kipróbálhatunk, de a „reset" segítségével visszaállíthatjuk a gyáriakat is.

A filmek nézése közben minden gyönyörűen működött, talán ha valamilyen profibb hangszóró-erősítő rendszerrel is kipróbálhattam volna… Persze megfelelő hangerő esetében az élmény már megvolt, csak a szomszéd kopogásait, azt tudnám feledni…

Az utóbbi időkben nagyon sok olyan erősítőt eladtak, amely ún. AC-3 előkészítést tartalmaz, azaz 6 bemenete van. Megfelelő AC-3 dekóderrel a házimozi „hang része" már megoldottá válhat. Az AD-201 nettó ára kb. 40 ezer forint, amely jóval alatta van az „asztali" AC-3 dekóder árának.

DVD ILLUSION (VAGY REALMAGIC HOLLYWOOD PLUS?)

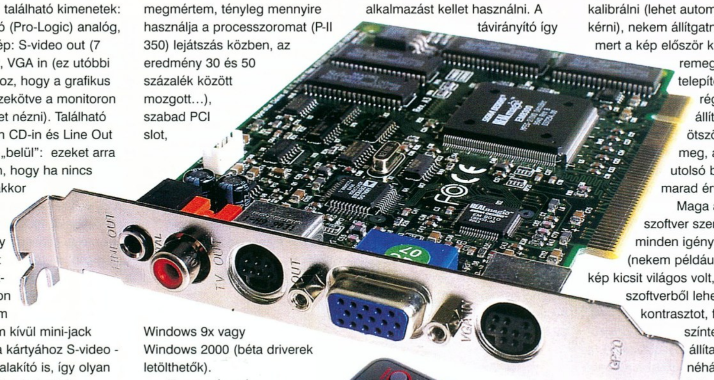
A DVD Illusion néven bemutatkozó kártya tulajdonképpen az általam már ismert RealMagic Hollywood Plus ikertestvére azzal a pici különbséggel, hogy a dobozában távirányítót is találtam.

A kártya lelke az EM8300-as chip, amely 10 bites Video DAC.

Ő veszi le a processzor válláról a terheket, és jeleníti meg a tűéles képet. Ebben segíti az EM 9010 Analog Overlay converter chip, amely ahhoz kell, hogy a film a monitorunkon is megjelenhessen (maximum 1600x1200x24 bit).

A kártyán található kimenetek: Hang: Sztereó (Pro-Logic) analóg, Digital out. Kép: S-video out (7 pin), VGA out, VGA in (ez utóbbi kettő kell ahhoz, hogy a grafikus kártyával összekötve a monitoron lehessen filmet nézni). Található még a kártyán CD-in és Line Out csatlakozó is „belül": ezeket arra használhatom, hogy ha nincs hangkártya, akkor is lehessen audió CD-ket hallgatni, vagy a hangkártyát és az MPEG2-kártyát a házon belül köthetem össze, és nem kívül mini-jack kábellel. Jár a kártyához S-video - Composite átalakító is, így olyan TV-re is csatlakoztathatjuk, amelyen nincs S-video bemenet. (Akkor pedig előjön az a bizonyos kisördög: kössük rá a videomagnóra... Lopjunk filmet? A Macrovision védelem gondoskodik arról, hogy ne jussunk a pokolra. Csak hát ezek a Shareware utilityk...) Található a dobozban még egy VGA átkötő kábel, aztán kábel a digital outhoz: RCA to RCA S/P-DIF Cable (for Dolby Digital), viszont mini jack-jack nem volt...

A dokumentáció szerint az alkalmazáshoz a minimális feltételek: P-133 (Ennél azért több kell. Kíváncsi lettem, és ezért megmértem, tényleg mennyire használja a processzoromat (P-II 350) lejátszás közben, az eredmény 30 és 50 százalék között mozgott...), szabad PCI slot, Windows 9x vagy Windows 2000 (béta driverek letölthetők).



Essen pár szó a távirányítóról is. Előbb utóbb felmerül az igény, hogy ha TV-n nézzük a filmeket, akkor ne kelljen már mindig odamenni a géphez, és egérrel állítgatni a lejátszást. A kapott távvezérlő infrás, a vevő részt a gameportra kell kötni. Aztán ki akartam próbálni... De. Be kell vallani, hogy én rögtön letöltöttem a legújabb drivereket a Sigma Designstól () a távirányítóhoz is. Csakhogy a RealMagic által forgalmazott távirányítók másmilyenek, a vevő egységük a soros portra csatlakozik. Az Illusion CD-jén lévő drivereket és alkalmazást kellet használni. A távirányító így már működött.

De a driver régi volt, nem játszotta le a Mátrixot... Nosza, kicseréltem az új driverrel, és már működött is! (Az alkalmazás, vagyis a lejátszó szoftver maradt a régi...) Bőszen „távirányítok", erre mit veszek észre? Kapcsolgatom az AC-3 dekódert is! Be meg ki...

Tehát én maradtam az új drivereknél és új lejátszó szoftvernél, a távirányító meg pihent. A driverek telepítése után egyébként érdemes a képet kalibrálni (lehet automatikust is kérni), nekem állítgatni kellett, mert a kép először kissé remegett. A telepítőprogramból régiókódot is állíthatunk, ez ötször tehető meg, aztán az utolsó beállítás marad érvényben.

Maga a lejátszó szoftver szerintem minden igényt kielégít (nekem például alapból a kép kicsit világos volt, de szoftverből lehet kontrasztot, fényerőt és színtelítettséget állítani). Csak néhány jellemző: Automatikusan felismeri, hogy milyen lemez van bent (DVD, Video CD, audio CD); természetesen vcd-t is, fájlokat is lejátszik; lehet váltani a kameraállásokat (a megfelelő filmek esetében). Beállítható, hogy a hang melyik kimeneten és milyen módon jelenjen meg (analóg, AC-3, PCM), valamint a képméret/képarány is változtatható (Wide, Pan&Scan, Letterbox)

Érdekesség, hogy a legújabb lejátszó szoftverből kivették a 6 channel Wave Soundcard opciót (copyrightra hivatkozva).

Ez a kártya az igazi „meg kell venni" kategória azoknak, akik tovább akarnak lépni a szoftveres lejátszástól annak hiányosságai miatt, de nincs pénzük komolyabb rendszerre. A piacon az ilyen kártyák nettó ára kb. 18 és 22 ezer forint között mozog, a vizsgált távirányítós verzió kb. 22 ezer forint (nettó). (Itthon másféle távirányítós modell jelenleg nem kapható).

Lóti

INFOBOX

Herta Kft.
Tel.: 322-7846

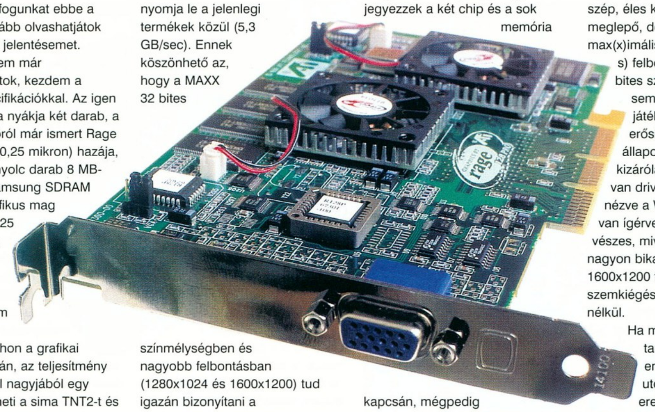
MAXXimálisan EGYEDI

ATI RAGE Fury MAXX

Kénytelen vagyok ezt a cikket némi dicsekvéssel kezdeni: a Guru lapgazdájának széleskörű kapcsolatai révén sikerült szert tennünk egy tesztpéldányra az ATi legfrissebb zászlóshajójából, a kifejezetten játékosoknak szánt Rage Fury MAXX-ból, mielőtt az egyáltalán a kiskereskedelmi csatornákba került volna a cég saját országában, Kanadában. Bele is vájtuk fogunkat ebbe a friss húsba, alább olvashatjátok gasztronómiai jelentésemet.

Ahogy tőlem már megszokhattátok, kezdem a technikai specifikációkkal. Az igen méretes kártya nyákja két darab, a Rage Fury Próról már ismert Rage 128 Pro chip (0,25 mikron) hazája, egyetemben nyolc darab 8 MB-os, 7 ns-os Samsung SDRAM chippel. A grafikus mag gyári órajele 125 MHz-re, míg a memória 143 MHz-re van hangolva. Aki egyébként nem mozogna túlságosan otthon a grafikai gyorsítók piacán, az teljesítmény szempontjából nagyjából egy polcra helyezheti a sima TNT2-t és a Rage 128 Prót. Bizony, a speckókból kitűnik, hogy a kártyán 64 mega memória van, mégpedig azért, mert mindkét Rage chip külön-külön igényli a saját kis 32 MB-ját!

Hogy miért van két Rage 128 Pro a kártyán? Természetesen a kiváló fps izomzat kidolgozása miatt. Hasonlatosan a Voodoo 2 Scan Line Interleave módszeréhez, melyben két ugyanolyan grafikus chip működik együtt a frame rate felpumpálása érdekében, az ATi előhozakodott az AFR, azaz Alternate Frame Rendering-nek nevezett technológiájával. Ennek lényege, hogy a két R128P teljes képkockákat számol és rak ki a képernyőre, azonban az egyik csak minden páros, a másik csak minden páratlan képkockát, azaz a frame buffereik tartalma felváltva kerül a képernyőre - ezzel pedig elvileg a teljesítmény megkétszereződik. Nem véletlen, hogy az eddig tényleg megjelent kártyák között a MAXX a fill rate király: 500 Mpixel/sec verzusz a GeForce 480 Mpixel/sec teljesítményével (széljegyzetben írom a háromszög előkészítés csúcsértékét: 8 millió/sec, ami ugyan már nem ipari csúcs, de azért erősen tisztességes). A chip-duplázás és sok memória eredményeképpen a memória maximális adatátviteli értéke 4,6 GB/sec, ami kiemelkedőnek számít, csak a GeForce DDR nyomja le a jelenlegi termékek közül (5,3 GB/sec). Ennek köszönhető az, hogy a MAXX 32 bites színmélységben és nagyobb felbontásban (1280x1024 és 1600x1200) tud igazán bizonyítani a vetélytársakkal szemben. Mindennek annyi a hátránya, hogy a két processzor és a kétszeres mennyiségű memória bekerülési költsége igen magas, ezért is jár a MAXX ára 250-280 USD körül. A februári Levrovban az egyik olvasónk kifogásolta, hogy a hardver termékek árait csak külföldi pénznemben (általában USA dollárban) adjuk meg. Ez egyszerűen azért van így, mert egy csomó olyan újdonságról adunk hírt és leírást, amelyet itthon egyáltalán nem, vagy a cikk írásának időpontjában még nem lehet kapni, tehát mi is csak a Nyugat áraira tudunk támaszkodni, amiből azonban már a kevésbé intelligens emberek is messzemenő következtetéseket tudnak levonni, hogy az adott cucc itthon milyen árszegmensbe várható. Sajnos az ATi-nak még az előbb említett igen magas árat is csak úgy sikerült realizálnia (a szokásos profit mellett...), hogy lehagyta a kártyáról a TV-kimenetet (ami meglehetősen nagy hiba, ha a remek DVD lejátszási képességeit nézzük - de erről picit később), illetve a saját fejlesztésű (de Ravisent technológiájú, Cinemaster alapú) DVD lejátszóprogram mellett semmilyen más programot nem csomagol a dobozba. Ehhez kapcsolódóan kérdéses, hogy Magyarországon fogja-e egyáltalán valaki a MAXX-ot árulni. Még valamit meg kell, hogy jegyezzek a két chip és a sok memória kapcsán, mégpedig azt, hogy a teljesen átlagos EPoX BX3-as alaplapban az AGP slot számára semmilyen gondot nem okoz, hogy kiszolgáljon egyidejűleg két grafikus chipet, a hozzájuk tartozó, on-board csatlakozót, valamint két darab hűtőventillátort és 64 mega SDRAM-ot. Meglepő, hisz még a sima TNT-k és az Abit alaplapok mizériája az előbbi magas áramfelvétele miatt még mindenki emlékezetében él.

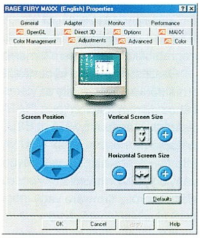


Magát a kártyatesztet a 2D-s desktop inspekcionálásával kezdtük, ami után arra a konszenzusra jutottunk, hogy a képe jobb, mint a TNT2-é, viszont hajszálnyival (de tényleg csak annyival) elmarad a Matrox G400 minőségétől, magyarul nagyon szép, éles képet szolgáltat. Kicsit meglepő, de tény, hogy a kártya max(x)imális 2D-s (és egyben 3D-s) felbontása 1600x1200, 32 bites színmélységben - le sem lehetne tagadni, hogy játékkártyának készült, ezt erősíti tovább az a jelenlegi állapot, hogy csak és kizárólag Windows 98 alá van driver hozzá (és a jövőre nézve a Win 2000 meghajtó be van ígérve). Ez annyira nem vészes, mivel ahhoz már tényleg nagyon bika monitor kell, hogy 1600x1200 fölé menjünk szemkiégés és pislogási rohamok nélkül.

Ha már a driver témánál tartunk, akkor meg kell említeni, hogy január utolsó napján még az eredeti, december 8-i meghajtó file-okkal kellett a teszteket csinálnunk, ugyanis az ATi csak február 1-én publikálta a frissítést, egy jó 10 megás pakk keretében - ekkor persze futtathattuk újra a teszteket. Kösz ATi. A rovarirtás erősen rá is fért a driverekre, ugyanis a kártya D3D alatt sokszor helytelenül kezelte a textúrákat. Tovább tárgyalva a

Ati Rage Fury MAXX (dual rage 128 pro)				
	3DMark 2000		Q3 demo001 HQ	
PIII - 733	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	4302	4024	69,8	65,6
1024x768	3751	3208	51,8	47
1280x1024	2735	2121	34,5	28,9
1600x1200	2093	414	24,6	19,8
PIII - 500				
800x600	2829	2783	51,5	51
1024x768	2738	2571	47,2	44,4
1280x1024	2329	1948	34,2	28,9
1600x1200	1899	352	24,5	19,6
Celeron 300A				
800x600	974	972	29,4	28,8
1600x1200	955	260	23,4	19,3

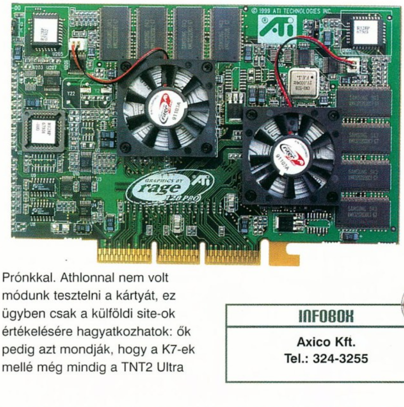
meghajtó programokat, el kell ismerni, hogy az ATi szinte mindenre gondolt, mert kismillió dolgot tudunk állítgatni a tetszetős grafikus control paneleken, például le tudjuk tiltani a duál-chip módot. Ami nincs, az a beépített overclock lehetőség - amibe ha belegondolok, igen ésszerű húzás a kanadai cégtől, hisz nem valószínű, hogy mindkét Rage 128 Pro MHz-re ugyanannyira lenne túlhúzható az egyes kártyákon.



Fokozatosan haladva a terhelési próbában a DVD lejátszás (jó kis bloody Blade action) következett. Már a Rage 128 is legendás a maga nemében az erős DVD dekódolás-támogatásával, hát még mindez magasabb fordulatszámon. Igen, a megszokott tökéletes minőségű ATi DVD élményt kapjuk tűéles képpel, a saját tesztem tanúsága szerint már a sima kis Celeron 300A-n is. A titok nyitja az iDCT támogatás (Inverse Discrete Cosive Transform), melyet a dedikált MPEG-2 dekóderkátyákon kívül csak a Rage 128 (Pro) tud a földi halandók által megfizethető grafikus kártyák kínálatát véve alapul. A chip a többi szokásos DVD asszisztálási funkciót (mint például motion compensation) természetesen alapból tudja. Ha belegondolok, manapság már igen olcsón lehet igen komoly tudású DVD felszereléssel összejönni, lásd 8 megás ATi Rage Fury, Jazz Multimedia 5.1-es hangfalrendszer Dolby Digital modullal, 5x-ös Sony lejátszó és Harmony 6 hangkártya - s máris látható: a pénztárcánknak nem kell rotschildi magasságokban szárnyalnia a moziszerű hatás elérése érdekében (ehhez persze kell a jó tévé is, hisz ne felejtsük el, a Furyn van TV-kimenet). Még annyit ehhez a témához, hogy a 40 százalékot épp hogy elérő CPU utilizáció nem megvetendő.

Most pedig rátérek arra, ami leginkább izgatja a fantáziátokat, a 3D-s teljesítményre - az eddigieket tekinthetjük előjátéknak is. Először az átlagos játékkörnyezetű D3D teljesítményről. Megnéztem a Tomb Raider 4-et, a Trickstyle-t és az Interstate '82 demóját, mindegyiket a lehető legmagasabb felbontásban (hol 1600x1200, hol 1280x1024) és színmélységben, illetve a legmagasabb részletességgel (még a high quality soundot is bekapcsoltam, amikor erre lehetőség volt). A kártyának ez a terhelés meg se kottyant a PIII 500 társaságában: eltekintve a régi driverek néhol bugos textúrázásától igazán flottul szaladt minden. Ekkor gonosz terveket kezdtünk el szövögetni Shoebaronnal a MAXX térdre küldése végett: Unreal Tournament D3D-ben. Kezdtük 800x600x32x nagyjából max. részletesség mindenben setuppal, okulva tapasztalatainkból az előző generációs kártyákkal, de legnagyobb álmélkodásunkra az UT még 1280x1024x32-ben is játszható volt. Gut, gut. Összefoglalva a D3D-s kakaót, ezzel a kártyával nem lesz gondunk ebben az évben ez alatt az API alatt, ha beteszünk mellé legalább egy, a tesztünkben szereplő 'középkategóriás' PIII 500 MHz CPU-t (most mindenki gondoljon arra, hogy aki a MAXX-ot meg tudja venni, annak nagy valószínűséggel nem Celeron 333 ketyeg az alaplapjában - mi is csak a teljesség igénye és a skálázhatóság mérése okán benchmarkoltunk Celeron 300A-val is, de erről kicsit később). Egyébként a február elsejei driverfrissítés elméletben az OpenGL és D3D teljesítmény növelésére volt kihegyezve a szokásos bugfixációk mellett, ezt alacsonyabb felbontásokban a MAXX hozza is, 1600x1200x32-ben azonban mintha kevesebb lóerő lenne benne az új ékszíj miatt - elképzelhető, hogy valamilyen kompromisszum okán az AGP textúrázás a rendszermemóriából az új driversetben kevésbé hatékony.

Az oldalon valahol megtaláljátok táblázatba gyűjtött benchmark eredményeinket, amelyeknek struktúrája és tartalma már ismerős lehet számotokra az előző szám GeForce cikkéből - az egybeesés nem véletlen. A hardware team Shoe javaslatára elfogadta azt a koncepciót, miszerint a jövőben konzisztens módon kell az egyes videokártyákat tesztelni teljesítmény szempontjából, azaz ugyanabban a gazdagépben, ugyanazokkal a programokkal és felbontásokban fogjuk nyúzni ezentúl a hozzánk kerülő grafboardokat (természetesen ha külsős cikkíró otthon nyüstöli áldozatát, akkor ettől a precíz összehasonlítási platformtól kénytelen-kelletlen el fogunk térni). A táblázat kiegészítéseképpen leírom a tesztkonfigot: EPoX BX-3 alaplap, 128 MB PC-100 rendszermemória, Aureal Vortex 1 chipsetes hangkártya, Quantum 6,4 GB merevlemez, ViewSonic PT795, azaz tök átlag, leszámítva a monitort. A háromféle processzorból kettő jogosultságát (Celeron 300A, PIII 500) már indokoltam, míg a PIII 733 azért került bele a nézelődésbe (erősen feszegetve a BX3 határait), hogy lássátok: a MAXX meghálálja, ha erős processzort adunk mellé társnak. Ez a processzor dolog nagyjából úgy néz ki, hogy a Celeronokat el lehet felejteni, a PIII-ból pedig az 500-as tényleg az alap, ha nem csak DVD-zni akarunk méregdrága duál Rage 128



Prónkkal. Athlonnal nem volt módunk tesztelni a kártyát, ez ügyben csak a külföldi site-ok értékelésére hagyatkozhatok: ők pedig azt mondják, hogy a K7-ek mellé még mindig a TNT2 Ultra chipes megoldás a legideálisabb társ. Ők tudják...

Összefoglalva a MAXX jó, gyors is - a T&L-t nem igénylő játékok esetében magasabb felbontásokban egyenértékű vetélytársa az SDRAM-mal szerelt GeForce kártyáknak, sőt 1600x1200x32-ben még le is nyomja némely esetben azokat. A DDR GeForce-okkal szemben viszont semmi esélye T&L-lel vagy anélkül. A verdikt nagyjából benne is foglaltatik az előző két mondatban: sajnálatos módon a két Rage 128 Pro ereje akármilyen impresszív is, ára magasabb, mint a GeForce-os kártyáké, és ellentétben az utóbbiakkal, kevésbé van felkészítve a jövő játékaira a Transform & Lighting engine hiánya okán. Azoknak tudom ajánlani az ATi Rage Fury MAXX-ot, akik elvetemült mozi és DVD rajongók (valamint nagy képátlójú, jó minőségű monitorral rendelkeznek), de mellette szoktak játszani is a számítógépükkel, a többiek hanyagolhatják. Ennek a cikknek a végén nincs idézet, mert semmi jó nem jutott az eszembe, szóval egyszerűen csá - egyébként rajtam kívül látott már más is képeket a Dodge cabMAXX-ról?

tig

Február hetedikén napvilágot látott a 2.62-es Powerstrip, amely már helyesen ismeri fel és teljes mértekben támogatja az Ati Rage Fury MAXX-ot. Az ismert finomhangoló segédprogramot telepíthetitek a CD mellékletről (3D mánia rovat).

www.entechtaiwan.com

INFOBOX

Axico Kft.
Tel.: 324-3255

Actima 50x

Éppen az aktuális Grab oldalon panaszkodtam, hogy a mostanában kapható ultragyors CD-ROM meghajtók nagyon lelombozóan hatnak a lelkivilágomra. Meg kell, hogy mondjam, nagyon nagy kétkedéssel fogadtam, amikor Shoe átadta az - eddig számomra teljesen ismeretlen - Actima cég emblémáját viselő kék dobozt, benne a tesztelésre váró meghajtóval. Külcsín szempontjából (jól van, azért ez is érdekel valakit!) a kivitel kissé olcsó (vastag kartondoboz, szép színes, persze a legjobb hardver a világon felkiáltások mellékelve stb.), belül azonban példásan rendben volt minden. Leírás, telepítő lemez, kioldópálca (áramkimaradás esetére), kábel a hangkártyához, a drive vastag zacsiban, rázkódástól kímélő sajtolt papírfülek között. Szépen betoltam a gépbe, Secondary Master szerepet adtam neki. A jó teljesítmény érdekében először nem tettem mellé semmilyen Slave meghajtót - mint utóbb kiderült, ezt amúgy sem nagyon szereti, legalábbis a mögé tett IBM és Quantum vinyókkal csak akkor tudott együtt élni, ha ő volt a Slave... Önkéntes rabszolga, vagy csak szerény, gondoltam magamban, de a teszt alapján elkezdtem kedvelni. Néhány lemezzel kicsit hangoskodott (főleg egy-két gyári lemez nem tetszett neki), de alapjában véve sokkal csendesebb volt, mint amire számítottam. Majd' minden típusú lemezt képes volt állandó sebességgel végigolvasni, a hibák észlelése után kicsit lelassított, de amint hibamentes területre ért, újra visszaállított a sebességét. A sebessége természetesen nem nagyon közelítette meg a dobozára írt értéket, de azért a manapság kapható negyvenszeres-ötvenszeres meghajtók átlagánál stabilan jobb volt, mindezt pedig hang- és rázkódásmentesen tette, ami nekem különösen kedves (volt már szerencsém egy-két surround effekt-hangokat produkáló CD-ROM olvasóhoz az elmúlt évben, brr...). A Windows eszközkezelőjében bekapcsoltam a DMA opciót, ettől se lassabb, se gyorsabb nem lett. Mindennapi használatra nagyon ajánlom, telepítettem róla soklemezes játékot, kitűnően játszotta le a multimédiás alkalmazások hangjait-filmjeit. VideoCD filmet is minden gond nélkül tudtam vele nézni. Sebességében teljesen jól megállta a helyét a hasonló paraméterű Asus olvasóval szemben, elérési időben sajnos kicsit gyengécske, de ez sem volt nagyon feltűnő. Audio-CD lejátszásban nem bakizott, mind a mellékelt kábelen (a hangkártyára kötve), mind külső fejhallgatóval szépen játszotta le a lemezeket, kétgombos megoldásával kényelmesen lehetett léptetni, megállítani, lemezt kiadatni. Az interneten elérhető CDFS.VXD fájl telepítése után (amely szinte minden ATAPI meghajtóval működik) az Audio-CD lemezek hangsávjait wav állományokként is képes volt kezelni, bár néha pattanást tett a hangfájlok végére (ami egyébként könnyen eltávolítható akármilyen hangszerkesztő programmal).

Auido-Grabbelni is tud, igaz, nem túl gyorsan, de aránylag jitter-probléma nélkül, tehát a kapott hanganyag hibamentes, nincs benne törés, ciccegés, semmilyen félreolvasás. A grabbelés sebessége 8x-14x körül mozgott a lemez széle felé haladva, de írt CD-k esetén jóval gyengébb értékeket is produkált, valamint néhány gyári zenei CD-lemezt nagyon bénán kezelt! Ugyanezek a lemezek gond nélkül beolvashatók voltak más ATAPI olvasókkal.

CD-író mellé kifejezetten nem ajánlom, mert ha nem olvasunk róla, hamar abbahagyja a lemez pörgetését, ennek az időtartamát nem nagyon tudtam szabályozni még a más meghajtókkal egyébként jól működő célprogramokkal sem. CD-ről CD-re történő másolásra 6x-es sebesség felett nem ajánlom, ha mindenképpen ilyesmire szánja valaki, eszébe ne jusson Slave módban használni a meghajtót (érezhetően akkor volt elemében, amikor egyedül lógott egy IDE kábelen). Az Audio-Grabbelést főleg a CDSpeed, WinDAC, WinOnCD, CDRWIN programokkal ellenőriztem, az általános sebességet a CDSpeed és a WinOnCD programokkal igyekeztem lemérni.

Összességében jó képességű termékről van szó, amely az árához mérten nagyon jó vásárnak számít. A gyártó honlapján (http://www.actima.com.tw) aránylag jó információkat találhatsz róla, firmware vagy BIOS frissítési lehetőségre szerintem nem szabad számítani, de igazából nem is látom szükségét. Professzionális alkalmazása botorság lenne, de átlagos használatra ennél jobbat nem érdemes venni. Remélhetőleg időtálló, tudtommal a garanciális meghibásodásokra hivatalos hazai importőr ügyel, szóval nem kell attól félni, hogy átverődsz.

Ppéter
ppeter@mail.pganetcom
cdgrab.pganet.com

PC GURU ★★★½☆

INFOBOX

Kelly-Tech Kft.
Tel.: 350-1246

QUAKE III ARENA NYEREMÉNYJÁTÉK

Elment az eszünk, amikor úgy döntöttünk, hogy engedve az Activision nyomásának kisorsoljuk a szerkesztőségbe került egyetlen fémdobozos Quake III Arenát (uhh, ezt még leírni is rossz).

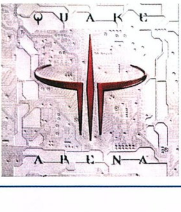
Ahhoz, hogy ehhez a korlátozott példányszámban kiadott mesterműhöz hozzájuthass, csak válaszolnod kell a következő kérdésekre.

1. Hogy hívják a Quake III Arena vezető programozóját?

2. Hogy hívják azt az úriembert, aki kilépve az id-től megalapította saját játékcégét, az Ion Stormot?

3. Mi volt az id Software első FPS-ének a címe?

A válaszokat a szerkesztőség címére **március 31-ig** várjuk.



ACTIMA CDRW ARW442P

Nagyon örültem, amikor megtudtam, hogy aránylag olcsó ATAPI írót tesztelhetek. Elsőre annyit tudtam, hogy 4x-esen író és újraíró, 24x-esen olvasó eszközről van szó. Amikor kinyitottam a dobozt, kicsit megilletődtem, ugyanis a megszokott kellékek (leírás, kábelek, telepítő lemez, CD-író szoftver) mellett KÜLSŐ egységet találtam USB csatlakozóval!

Hát most akkor ATAPI vagy nem? Gyors telefonálás után kiderült, hogy az USB külső ház nem kifejezetten a termékhez tartozik, de a hazai forgalmazó így szerette volna teszteltetni – és így ajánlja a vásárlóknak is.

Az ominózus külső ház egyébként állati jól néz ki, az iMac dizájnjára emlékeztető, félig áttetsző, kék-fehér plasztik csoda, amely tartalmazza a belerakott ATAPI meghajtót, valamint az „USB to IDE" átalakító adaptert. Az USB kábel ellenére a külső ház egyébként külön hálózati csatlakozót és energiaellátást igényel.

PÁR SZÓ A KÜLSŐ HÁZRÓL

A külső USB ház amellett, hogy a szoba éke lehet, igazán praktikus megoldás, de csak addig a pillanatig, amíg nem szeretnénk 6-8x-osnál gyorsabb átvitelt kezdeményezni rajta. Valószínűleg éppen ezért ajánlják a 4x-es íróhoz és nem az 50x-es Actima olvasóhoz (de gonosz vagyok). A 4x-es íráshoz teljesen jól megfelel, de azért nem szívesen telepíteném hatlemezes játékot ilyen csatolású eszközről. Csatlakoztatás után a Windows rögtön jelzi, hogy új eszközt talált, a külön mellékelt vezérlőprogram segítségével az új IDE csatlakozás és rajta keresztül a CD-ROM egység újraindítás nélkül (!) láthatóvá válik.

A CD-ÍRÓ

Hát őszintén megmondom, nem is tudtam az Actima cég létezéséről. Most ahogy körülnéztem, megtaláltam, hogy van már régebbi CD-írójuk is a piacon, az ARW4420-as. A neten se rosszat, se jót nem találtam róla, ez azért bíztató kezdet volt az ismerkedés első körében. Az író mellé az Adaptec Easy-CD Creator v.3.0-ás verziója jár, de sajnos nem a Deluxe, hanem a kő sima változat, amely se CD-másolásra, se VideoCD készítésére nem ad módot – szóval ez rossz pont.

Nem is nagyon foglalkoztam ezzel, hanem az egyéb programokkal kezdtem a tesztet – illetve csak kezdtem volna. A WinOnCD, a Nero és a CDRWIN (mindből a legújabb verzió) nem ismerték fel az eszközt CD-íróként. Először az USB csatolás miatt kezdtem gyanakodni, de mivel a külső házból kiszedett drive a gép belsejében sem volt hajlandó együttműködni az ismertebb programokkal, igen szomorú lettem. Akkor kezdtem felvidulni, amikor az Easy-CD Creator 4.01-es Deluxe verziója végre felismerte. Rendben ment minden, végre kipróbálhattam a meghajtót. Írtam vele adat, zenei, mixed-mode, CD-Extra lemezt, a gép belsejében és a külső házban is egyaránt jól dolgozott, de bizonyos dolgokra nem volt hajlandó: csak TAO (Track-At-Once) módban működött. Nem tudtam, hogy ez miért van, aztán rájöttem (miután az Adaptec által hivatalosan támogatott írók listáját végignéztem), hogy ez a program sem látja rendesen, hanem a régi Actima 4420-as típusként próbálja kezelni. Ekkor kezdtem el gondolkodni igazán. A meghajtó maga szerintem a Mitsumi írókra hajaz, a külső panel is hasonlít, és a sebesség-specifikációk is erre utalnak. Megnéztem a WinOnCD 3.7 program registry beállításaiban, hogy a 4420-as Actima író milyen driver segítségével kommunikál, és BINGÓ, ugyanazokat a paramétereket találtam ott, mint a Mitsumi régi íróinál. Gondoltam egyet, és megváltoztattam a registry beállításait úgy, hogy a WinOnCD az új Mitsumi vezérlőprogramokat használva felismerje az új Actima CD-írót is! A WinOnCD az újraindítás után már íróként látta az ARW4424P-t, külső házban és a gépen belül is hibátlanul kezelte.

ÖSSZEGZÉS

Ez az Actima író még nagyon új, rövid időn belül valószínűleg minden ismertebb CD-író program támogatni fogja. A cég honlapjára is (http://www.actima.com.tw) csak a napokban került fel érdemi információ az új termékkel kapcsolatban, addigra én már visszaadtam az írót, és tudtommal kapható is. Amikor működésre bírtam, akkor kiválóan, hibamentesen dolgozott, a külső házban elhelyezve pedig nagyon kényelmes és mobil megoldást nyújthat olyan irodákban, ahol mindig más és más gépen szeretnék CD-re archiválni az adatokat.

Ppéter
ppeter@mail.pganetcom
cdgrab.pganet.com

PC GURU ★★★½☆

Szerintem mire ezek a sorok megjelennek, már kinn lesz a friss driver módosítás minden ismertebb CD-író programcsomaghoz is, de ha mégsem, akkor mellékelem a szükséges registry módosításokat:

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CeQuadrat\GRI\_______ARW4424P_______]
"CanCueSheet"="1"
```

valamint:

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CeQuadrat\GRI\Drivers\ACTIMA]
"Description"="Actima 4424P"
"DeviceId"="ARW4424P"
"Vendor"=" "
"FileName"="GRI_RAW.DLL"
"VersionFirst"=""
"VersionLast"=""
"Parameter"=dword:00000e80
```

Ahhoz, hogy a trükk működjön, kell a Mitsumi írókhoz való legfrissebb driver is, amit a registry módosításokkal együtt szívesen elküldök neked, vagy nézd meg a honlapomon.

INFOBOX

Kelly-Tech Kft.
Tel.: 350-1246

3D STUDIO MAX 2

Metallica, Metal Lady, Heavy Metal vagy mi – szóval fémes felületek modellezése

Újabb hónap, újabb Maxrovat. Az egyetlen különbség az eddigiekhez képest, hogy mostantól itt az újság lapjain sem általános jellegű, elméleti cikkeket találhattok, hanem konkrét feladatokról, (főleg) a modellezési kérdéskörről fogok írni.

Szeretném felhívni az új olvasók figyelmét a korábbi Maxrovatokra! A PC Guru régebbi számait általában meg tudjátok rendelni a terjesztésben illetékes munkatársaktól is, de a biztonság kedvéért azok letölthetők egyszerűsített változatban a Maxrovat home page-éről is, melynek címét valahol itt találhatjátok. Melegen ajánlott átolvasni ezeket, és tényleg örülnék, ha az elméleti tudnivalókat is végigvennétek – a 3D grafika nem a klikkelgetéssel kezdődik. Mostanában gyakran kapok olyan e-maileket, melyek írói a jelek szerint nem vették a fáradságot az olvasásra, inkább rég megválaszolt kérdéseket tesznek fel újra...

Mostanában elő-előfordulok IRC-n, részben komoly okokból (beszélni a szerkesztőnkkel, esetleg másokkal munkaügyben), részben pedig a #cg csatornán, mely a számítógépes grafikában érdekelteknek szól. Itt vetődött fel az a kérdéskör is, melynek a mostani rovatot szenteltem: az élethű fémes materialok készítése.

Civilizációnk már a kezdetek óta nagyon nagymértékben támaszkodik a fémekre (bár ma már a mindenféle kompozitanyagok kezdenek előtérbe kerülni), használati tárgyak, járművek, épületek, sőt ékszerek is készülnek belőle. Aki csak foglalkozik 3D grafikával, tudhatja, hogy fémből készült tárgyak elkészítésére szinte minden esetben szükség lesz. A fémek, noha anyagi felépítésük megegyezik (fémes rácsba rendeződött atomok), felületük eltérései miatt mégis rengetegfélék lehetnek.

Legelső lépésként a material típusát kell kiválasztanunk – ekkor igazából két variáció áll rendelkezésünkre, a standard és a raytrace. Utóbbit az élethű tükröző vagy átlátszó anyagokhoz célszerű használni, s noha a fémtárgyak egy része az első csoportba sorolható, a magas számításigény miatt mégis érdemes alternatív megoldásokat keresni a tükröződésekhez.

A shading algoritmus kiválasztása lesz a második lépés. Ez esetben már a bőség zavara áll fenn, fémes felületekhez ugyanis a Phong, a Blinn, a Metal, az Oren-Nayar Blinn, az Anisotropic, a Strauss és a Multi-layer shader egyaránt használható (felhívnám a figyelmet a rovat címében szereplő 3-asra – mostantól Max3 a téma).

A shaderek elsődleges feladata tulajdonképpen az önárnyék és a felületi becsillanás kiszámítása, így megkülönböztetésükre is leginkább ez alkalmas.

A Phong amolyan általános shader, éles, tiszta becsillanást hoz létre, így általában nagyon sima felületekre érdemes alkalmazni. A festett fémek többsége sorolható ide, például a konyhai kisgépek vagy a számítógép házának burkolata. A másik célszerű felhasználás a nagyon erősen tükröző fémek szimulálása, például az arany ékszerek esetében.

A Blinn finomabb, gyengébb becsillanása leginkább az alumínium evőeszközök durva felületére emlékeztet – persze ezek a durvaságok már alatta vannak tapintásunk küszöbének. Ennek megfelelően a valamilyen koszréteggel bevont, az idő vasfogának áldozatul esett nyers fémfelületekhez alkalmas leginkább, legyen az lovagi páncél, vagy megviselt űrhajó burkolata.

A Metal shader tulajdonképpen a Dosos 3D Studio öröksége. Lényege, hogy a felületi becsillanással érdekes effektusokat lehet elérni. Például a háttérből, nagy beesési szöggel érkező fény jóval erősebben jelentkezik a tárgyon, maga a felület pedig – a becsillanó részeken kívül – egyenesen elsötétíthető. A Specular Level és Glossiness értékek variálásával ezzel a shaderrel érhetjük el a legváltozatosabb eredményeket. A program és a PC hardware fejlődésével azonban most már rendelkezésünkre állnak azok az eszközök, melyeket ez az árnyékolási algoritmus eredetileg helyettesíteni hivatott.

Az Oren-Nayar Blinn igen érdekes, egyedi felületek létrehozására képes, maga az önárnyék is máshogy jön létre, mint a többi shader esetében. Ennek megfelelően akkor érdemes elővenni, ha a többi shader csődöt mondott. Ugyanez érvényes a Straussra is, ez pedig a Metal alternatívája lehet.

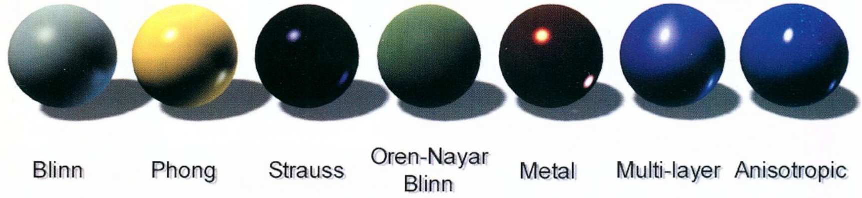
Az egyik leghasznosabb újdonság az Anisotropic shader, melynek lényege, hogy a felületi becsillanás szabálytalan formákat képes ölteni. A különlegesen kezelt felületű fémekre érdemes használni, például tipikusan az autók karosszériájára – olyan tárgyakra, melyeken a fény csúszkálni, elfolyni látszik.

Végül a Multi-layerről szólnék még – ez azokra a felületkezelésekre használható, melyek során adott tárgy valamilyen átlátszó-áttetsző réteggel, például lakkal vagy vékony folyadék-filmmel lett bevonva. Két réteget adhatunk meg a felületi becsillanás számára, így egészen érdekes hatásokat létrehozhatunk; ráadásnak mindkét layer rendelkezhet anizotrópiával.

A shader kiválasztásakor sajnos nem adható egyértelmű sablon, bár fentebb igyekeztem példákat sorolni. Általában az eljárás a következő: szerzünk képet, vagy még jobb, ha valamelyik tárgyat a modellezendő anyagból, s elkezdjük vizsgálni, forgatni, figyelni, hogyan reagál a fényre. Ez alapján megpróbáljuk a specular level és glossiness értékeket beállítani a material editorban, kísérletezve az egyes shaderekkel, ha ez lehetséges. Sajnos, valamilyen tulajdonságokhoz textúra rendelése, vagy tükröződés létrehozása is nagyon gyakran szükséges, és ezek nehezítik a felületi becsillanás beállítását.

A következő lépés a textúrák beállítása. Általában az a legegyszerűbb eset, ha a tárgy fényképből nyerhető bitmappel textúrázható, például valamilyen rozsdás, koszos, foltos vagy éppen nagy karcolásokkal borított fémdarab esetén. Kicsit több fejtörést okoz, ha a textúrát rajzolni kell, különösen ha a geometriát is figyelembe kell venni (pl. adott fémlemezen a kosz először az azt rögzítő csavarok, szegecsek mellett kezd meggyűlni). A noise, dents és gradient ramp procedurális mapekkel való kísérletezés alternatív lehetőség, de sajnos ezek általában nagyon tipikus,

ROVAT



felismerhető eredményeket hoznak létre. Ilyenkor jön jól a Photoshop-mágus, aki szépen elkészíti az igényelt mintázatot...

Kifejezetten tanácsos továbblépni az egy darab diffuse textúra alkalmazásán. A specular level és glossiness tulajdonságok erősségének szabályozása a színt megadó textúrával általában megoldható, de néha esetleg külön verziókat kell készíteni a textúrából. Ugye a fém jobban csillog ott, ahol nem borítja milliméternyi vastagságú piszokréteg.

A bump map hasonlóan fontos a felületet jellegéből adódóan érő különböző fizikai sérülések modellezéséhez. Horpadások, repedések, karcolások szinte mindenhol akadnak. Nem árt emlékezni arra is, hogy a mélyedésekben a kosz jobban gyűlik, tehát ott kisebb a csillogás mértéke is.

Itt kell kitérnem arra is, hogy manapság gyakran vannak alig látható egyenetlenségek az egyes felületeken szánt szándékkal. Az előző

számban láthattatok például fotót a Samsung Yepp MP3 lejátszóról, amely tipikus példa erre – tized-századmilliméternyi karcolások, mélyedések borítják ezeket a tárgyakat, s ez alaposan befolyásolja a becsillanás alakját, intenzitását. Általában valamilyen rajzolt vagy procedurális bump/specular/glossiness mapre lesz szükségünk.

Az igazán gondot jelentő feladat a tükröző felületek megalkotása. Ennek talán legfőbb oka az, hogy a tükröződés miatt a tárgy színét a környezete döntően befolyásolja; emiatt mind a material editorban látható kis példa-golyó, mind az üres scene-ben elhelyezett tárgy alkalmatlan a material jellemzőinek megfelelő beállítására. Az egyik lehetőségünk tehát a végső, teljesen összerakott, bevilágított jelenetben való kísérletezgetés, a másik pedig valamilyen enviroment map ideiglenes használata. Ezt a textúrát megadhatjuk a teljes jelenet hátteréül is, vagy beállíthatjuk csak az adott materialon belül is. Nem mindegy azonban, hogy milyen textúrát használunk erre a célra.

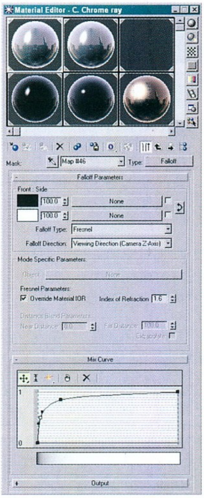
A mellékelt képen látható Cadillac modell egy Leo nevű úriember munkája (ez úton is köszönöm, hogy felhasználhattam illusztrációként), s ő kért meg arra, hogy segítsek neki a material beállításában. Az első, még meddő próbálkozások után nagyjából akkor kerültem a helyes vágányra, amikor a városi környezetet ábrázoló hongkong.jpg textúrát megleltem – hiszen az autó tipikus előfordulási helye, a nagyváros ezzel a mappel szimulálható a legjobban.

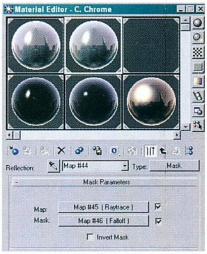
Az autókarosszéria egyébként remek példa két másik fontos tényezőre a tükröződésekkel kapcsolatban: a valóságban a tükörkép intenzitása akkor nagyobb, ha nagy (70-90) visszaverődési szöggel érkeznek róla a fénysugarak a szemünkbe. Tehát szemből nézve az asztallapot, annak inkább eredeti színét látjuk; ha azonban oldalt fordítjuk fejünket, szépen lepakoljuk rá, s úgy nézzük az arcunktól mondjuk 30-50 cm-re lévő részét, akkor szinte tökéletes tükörként viselkedik (remélem, sikerült érthetően leírnom, amire gondoltam). Ezt a jelenséget egy Fresnel nevű fizikus írta le először, így az ő nevét kell keresnünk a material editor útvesztőjében is. Két lehetőségünk is van.

A legegyszerűbb megoldás valamilyen raytrace material alkalmazása, ahol a reflect tulajdonsághoz falloff mapet rendelünk hozzá. Amiket be kell állítanunk: a falloff típusa legyen Fresnel, az iránya pedig Camera Z-tengely (így a kamera felé néző felületek lesznek a Frontban megadott színűek; alapértelmezésben feketék). A Mix Curve default beállítása lineáris átmenet, ezt én átalakítottam a magam esetében, mivel a képen látható material esetében azt akartam, hogy szemből nézve is tükröző legyen. Ez az elv egyébként hasonlóképpen igaz a felületi becsillanás erősségére is, adott esetben tehát célszerű lehet a Specular level tulajdonság mapjét is ily módon megkezelni.

Ha pedig sebességbeli okokból nem kívánunk raytrace materialt használni, akkor jöhet a B módszer. A tetszés szerinti material reflection mapjének adjunk meg egy maskot; a map legyen raytrace, a mask pedig a fent ismertetett falloff.

További finomítgatásra természetesen szinte mindig szükség van. A falloff map mix curve-je lehet az első áldozatunk, de a reflection map erősségét is variálhatjuk. Végül, érdemes lehet





néha a self-illuminationhöz is falloff mapet rendelni a fémes fény szimulálása érdekében, de ezzel már tényleg csak finoman! :)

A kellően kidolgozott geometria szintén fontos; a fény szögletes, teljesen sima felületeken sosem fog úgy fenékre esni, vagy a tükörkép torzulni, ahogyan azt a valóságban teszi.

A következő havi téma, s a CD melléklet tartalma viszont jelenleg még kétséges. Viszlát legközelebb!

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu
http://w3.swi.hu/laayosh

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!! INTERNET + Számítógép !!

Alap konfiguráció:	Extra konfiguráció:
Celeron 433, 6.4GB HDD, 64MB SDRAM, 15" Belinea, Hangk., 56k faxm., 32xCD, Win98 2. Op. Rendsz.	AMD K6-3 400, Epox G2 ATA66, ATI Rage Fury 16MB, 64MB SDRAM, 15" Belinea, Hangk., 56k faxm., 32xCD, Win98 2. Op. Rendsz.
10 órás: 59.000,- Ft. + 12.700,- /hó	10 órás: 65.000,- Ft. + 14.400,- /hó
Korlátlan: 75.000,- Ft. + 16.100,-/hó	Korlátlan: 80.000,- Ft. + 17.400,-/hó

Az előfizetés 24 hónap Internet szolgáltatást tartalmaz.

Áraink a 25%-os Áfát tartalmazzák!

WEB lap tervezés!

Használt alkatrészek beszámítása.

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

ADRIA COMPUTER

www.adriacomp.hu

Ajánlataink a legjobb videokártyákra:

VOODOO3 3500+TV tuner	**54 999,-Ft**
CREATIV ANNIHILATOR	57 999,-Ft
CREATIV ANIHILATOR DDR	**69 999,-Ft**
LEADTECH GE256	59 999,-Ft

ADI monitorok - azonnal kipróbálható - teljes skálájából, vagy a világpiac 7 vezető monitorgyártójának kínálatából választhat az ajánlott, vagy tetszőlegesen kiválasztott konfigurációinkhoz.

Nálunk computere teljes körü és biztonságos számítástechnikai támogatást kaphat akár az Internet felé is. Hívja most munkatársunkat és kérje ajánlatunkat álmai számítógépére.

AKCIÓS MONITORAJÁNLATUNK MOST CSAK EZEN HÍRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

Relisys 70KHz TCO'95 17"	49 999,-Ft
ADI G56 95KHz TCO'99 17"	**89 999,-Ft**

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

1148 Bp. Adria Sétány 6/a. Tel/fax.: 222-6164,222-1806

Üzlet és Szerviz nyitva tartás: (H-P) 10-18 (SZ) 10-13

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),

PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29

Telefon : 311-5456 Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

Az Europr BT megnyitotta Úri szabóságát!

Akarja, hogy az Ön kívánalmainak megfelelő számítógépe legyen? Szeretné, ha az Ön által alkalmazott szoftverek megfelelő, stabil hardveren futnának?
Mi kialakítjuk és leteszteljük a legjobb alkatrészekből az Ön gépét.

Márkás öltönyök csak Önre igazítva!

Ha Ön túlléphet a noname számítógépeken, akkor rendelkezésére állunk a name gyártók konfigurációival is, nálunk megtalálja a Compaq, IBM, Hewlett Packard, vagy akár a csúcsosztályú Silicon Graphics 320/540 PC-ket, és szervereket is.

A teljes kollekció felhajtása, foltozása (patch...)

Elvégezzük személyi számítógépek, gépparkok, hálózatok felügyeletét, gondozását. Igény esetén felmérést követően rendszergazdai tevékenységet vállalunk. Kialakítjuk az Ön számára legkedvezőbb szoftver beszerzési lehetőségeket is: szinte valamennyi szoftvercég kedvezményes áru OEM és EDU változatait kínáljuk Önöknek.

3D-s ruhák remek textúrákkal!

Gamerek a legkorszerűbb csúcstechnikát is megkaphatják nálunk, de ha az még nincs itt, megszerezzük!
CAD/CAM alkalmazásokhoz és játékokhoz profi monitorok!

Végül a kiegészítők!

Perifériák, nyomtatók, plotterek és scannerek szintén neves gyártóktól!

És hogy a viselet könnyebb legyen!

Vágyainak pénztárcája nem szabhat határt:
Vásárlók részére hitellehetőségekkel állunk rendelkezésére.

A város szívében, a Nemzeti Múzeumnál: Bródy S. u. 14., fszt. 2.
Tel: 267-4317, 06/30-9500367, 06/20-9618726,
Profi játékgépek, OTP hitelügyletek ugyanott: **Master Comp Bt.**

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

5. Dimenzió 88
ACOMP 3
Adria Computer 114
Balati Computers 114
CD Galaxis 29
Compserv 95 89
East Computer 89
Ecobit Multimedia B4
Euro PR 114
Extreme 89
Fefo 100
Gameland 88
Hardwerem'96 100
Herta B2
Kelly-Tech 99
Lord Computer 89
LS Computer 114
Mikland 88
Partners Hungary 114
PC Guru Online 39
Pixel Multimedia B3
Samsung 95, 101
Trans Am 100
VTCD 95
Win Computer 89
Westel 900 57

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/03

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**

❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

❑ példányban JÖN! CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel, 1960 forintért*

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

CD-mellékleteinket folyamatosan fejlesztjük.

Kérjük, segítsetek ebben – töltsétek ki és küldjétek vissza az alábbi kérdőívet.

1. Milyen típusú teljes játékot látnál szívesen a PC GURU mellett? (csak egy kategóriát jelölj be)

❑ stratégia
❑ kaland
❑ akció (FPS)
❑ RPG
❑ Sport
❑ Szimulátor (repülő, helikopter, űr)
❑ Szimulátor (autó, motor)
❑ Ügyességi (platform)

2. Ha több CD-s játék kerülne fel, akkor hajlandó lennél többet fizetni érte (200-300 Ft)?

❑ igen
❑ nem

3. Csak a nagy nevek érdekelnek, vagy 2-3 kisebb játék is rákerülhetne egyszerre a CD-re?

❑ csak a nagy nevek jöhetnek számításba
❑ szívesen eljátszadoznék kisebb játékokkal is

4. Zavarna, ha olyan játék kerülne fel a korongra, amely DOS alatt fut?

❑ igen
❑ nem
❑ nem, ha fut Windows ablakban gond nélkül

5. Az eddig közölt játékok közül melyik tetszett a legjobban?

....

6. Melyik a fontosabb számodra?

❑ a játék friss legyen
❑ nem baj ha kicsit idősebb a játék, de színvonalas legyen

7. Elviseled ha 320x200-as felbontású játék kerül eléd, vagy már mindenképpen nagyobb felbontásúakkal szeretnél játszani?

❑ nem zavar a 320x200
❑ a minimum nálam a 640x480
❑ a minimum nálam a 800x600

8. Melyik 1-2 éves játékot látnád szívesen a PC GURU teljes játékaként?

....

9. Hiányzik, hogy más újságokhoz képest kevesebb egyéb programhoz (demo, utility, stb.) jutsz a teljes játék miatt?

❑ igen
❑ nem

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlap töltse ki nyomtatott nagybetűkk és küldje vissza postán vagy fax (350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

PC GURU

CD-mellékleteinket folyamatosa fejlesztjük.

Kérjük, segítsetek ebben – töltsétek ki és küldjétek vissza a alábbi kérdőívet.

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

GRAB

Üdv mindenkinek!

Rég találkoztunk itt a Grab rovat oldalain, ezért egy kis áttekintéssel kezdeném, mi is történt a CD és DVD technológia világában az elmúlt egy év alatt. Megpróbálok némi jóslásba is bocsátkozni a közeljövőben várható trendekkel kapcsolatban. Erre nem kell mérget venni, de szerintem a vak is látja, hogy a mérleg nyelve hogyan billen el lassan, de végérvényesen a DVD felé. Ugyan a játék- és felhasználói szoftverek egyelőre nem nagyon akaródznak DVD lemezen megjelenni, de a multimédiás és ismeretterjesztő kiadványok, valamint a filmek már most iszonyatos mennyiségű DVD lemezzel bombázzák a piacot.

FELPÖRÖGTÜNK

Pár éve a nyolcszoros CD-ROM meghajtó nagyon nagy kunsztnak számított. A tízszeresek csak fél évvel később kerültek elő, igen borsos áron. A gépeinkben lapuló CD-ROM sebessége szép lassan felkúszott a szédületesnek tűnő tizenhatszoros sebességre, aztán történt valami, ami azóta is tart – minden további gyorsulás e sebesség felett egyrészt felesleges, másrészt erősen névleges is, ha az átlagosan nyújtott sebességet vesszük alapul. Napjainkban már szinte nem is lehet negyvenszeresnél lassabb CD-ROM meghajtót venni, az ötven-akárhányszoros CD-ROM olvasó sem ritka. De mi ebből az igazság? Megéri ezeket megvenni? Sajnos, néhány kellemes példánytól eltekintve a válaszom: nem. Ezek az ultragyors meghajtók hihetetlenül gyorsan felpörögnek, hangosak, a lemez végén rendszeresen túlszaladnak (idegesítő kattogó hang), nagyon érzékenyek néhány CD-R lemezre, és akkor a CD-RW korongokról még nem is beszéltem. Sebességük a lemezeken óhatatlanul előforduló hibás részek miatt le-fel ugrál, általában jó, ha stabil húszszoros értéket tudnak produkálni a szigorú átlagot figyelembe véve! A piac őrjítő tempója és a marketingesek áldásos nyomása miatt napjaink CD-ROM olvasói gyakorlatilag olyan technikai korlátokat feszegetnek, amelyeket ilyen silány alkatrészekből összerakott eszközök egyszerűen nem tudnak elérni! A végeredmény pedig siralmasabb, mintha a két évvel ezelőtt vásárolt tizenhatszoros meghajtóinkat használnánk. Reklamációnak pedig helye nincs, hiszen hiába a meghajtóra pingált-ragasztott „48x" felirat, általában a dobozban talált leírás kedvesen figyelmeztet, hogy a feltüntetett varázslatos sebesség csupán a lemez külső részén elérhető(!) legnagyobb tempót jelzi! A becsületesebb gyártók legalább „48max" vagy valami hasonló nevet adnak a terméknek, utalva a jelzett sebességérték jellegére. Persze a vásárolt cucc ettől még nem lesz gyorsabb, de legalább nem leszel annyira ideges, amikor a frissen vásárolt „micsamotoki 50max" meghajtó 5 és fél perc alatt másol át egy teli CD lemezt, ami a legnagyobb jóindulattal nézve sem közelíti meg az ötvenszeres átlagot. A manapság kapható meghajtók képesek a lemez fordulatszámát folyamatosan változtatni igazodva a behelyezett lemez minőségéhez. Elvárható, hogy a jobb negyvenszeres olvasók a lemezek belső részén átlagosan 10-szeres, a külső részen pedig akár 30-szoros tempóval is olvassák a lemezeket, ideértve a CD-íróval készült CD-R korongokat is. Ha a drive a technikai leírás szerint Multi-Read kompatíbilis, akkor a CD-RW lemezekkel sem lehet különösebb gondja, de tudni kell, hogy azokat minden meghajtó észrevehetően lassabban kezeli. Ugyanez a helyzet a Packet-CD/UDF formátumban megírt lemezekkel is, ha a meghajtó képes is olvasni ezeket, a sebesség mindig lassabb, mint a rendes fájlrendszerű adathordozók esetén. Mit érdemes megvenni? Jó kérdés! Általában a márkás termékek jobbak, de ez sem garancia (gondoljunk csak az Asus egyik negyvenvalahányszoros hibás sorozatára, amely nemcsak lassú volt, de menetrendszerűen megpusztult pár hónap alatt – a mostanában kaphatók már nem ilyenek!). Nagyon fontos, hogy a CD-ROM olvasó vásárlása előtt kérjük ismerőseink tapasztalatait, hátha belebotlott valaki egy kiemelkedően jó típusba! A helyzet különösen kényes, ha Audio-Grab célokra szeretnénk meghajtót venni, ilyenkor a gyorsaság mellett a minőség is fontos. Erről szeretnék még néhány mondatot mesélni a következőkben.

GRABBELÉS

Van-e különbség grabbelés és grabbelés között? Ez a leggyakrabban feltett kérdés, ami teljesen jogos a megdöbbent kezdők részéről, hiszen a CD (elvileg) digitális adathordozó, ami ugyebár feltételezné, hogy kétszer egymás után beolvasva ugyanazt az adatot kapjuk, akár még két különböző meghajtót használva is. Az Audio-CD azonban (az igen nagy hibatűréssel megalkotott szerkezete miatt) inkább tekintendő analóg médiának, mintsem digitálisnak. Nagy vonalakban arról van szó, hogy a 2352 bájtos szektorokból álló zenei anyagban nagyon kevés szinkronjel található, ezért ha zenei (egyszeres) lejátszásnál gyorsabban igyekszünk ezek tartalmát kinyerni (ez a grabbelés), akkor előfordulhatnak hibák a beolvasásban. Ha a CD-ROM meghajtó jól grabbel audiót, akkor az ismételt beolvasások eredményét összehasonlítva nagyon kevés eltérést szabad csak tapasztalni, dacára a gyors (néhány típusnál akár tizenhatszoros) olvasási sebességnek. A legjobb, ha az Interneten nézel körül a megvásárolni kívánt meghajtóval kapcsolatos teszteket, híreket keresve. Ha sok helyen olvasol róla kedvező véleményeket, valószínűleg nem veszel zsákbamacskát.

CSATOLÓFELÜLET

Csak akkor ajánlom kifejezetten a SCSI csatolást, ha CD-másolás esetén közvetlenül szeretnél a CD-ROM meghajtóról az íróra másolni. A múlt havi számban a 8x-os ATAPI Plextor CD-író tesztjében már kifejtettem a SCSI Vs. ATAPI előnyöket-hátrányokat. Érthető, hogy ha nem szánsz félszázezer forintot a CD-ROM meghajtó frissítésére, akkor nem fogsz SCSI kártyát és SCSI olvasót venni. Hosszú távon és minőségi audio munkákra a SCSI viszont jobb választás – ha valamilyen szinten behozza az árát, mindenképpen a SCSI a nyerő.

CD VAGY DVD?

Ha új gépet raksz össze magadnak, vagy a régi CD-ROM olvasódat cserélnéd ki gyorsabbra (és a meglévő olvasód eladásából tudsz némi pénzt nyerni), akkor azt mondom: ne vegyél CD-ROM meghajtót, egyértelműen a DVD a jobb választás! A ma kapható DVD olvasók gond nélkül ismerik a különféle CD-R(W) lemezeket (csak első generációs 1x DVD olvasókkal volt gond ebből a szempontból, de azok már nincsenek forgalomban). A DVD-ROM csaknem egy árban van a CD-ROM-okkal, valamint a kellően gyors gépek (Celeron 300 felett) kicsiny házimozivá változtathatók a DVD-ROM és valamelyik szoftveres DVD lejátszó program segítségével – a következő beruházás meg legyen a hardveres MPEG2-dekóder! Az 1x-es DVD olvasási sebesség a gyakorlatban kb. 8x-os CD-ROM sebességnek felel meg, tehát a húsz-huszonötezer forint körüli áron kapható 4x-5x DVD-ROM simán hozza a manapság kapható 40x-es CD-ROM olvasók teljesítményét – méghozzá a legtöbbször sokkal jobban! Ez egyaránt igaz az általános tulajdonságok (felpörgés, gyors lemezfelismerés, halk működés) kapcsán, de az Audio-Grab kérdésében is szépen megállják a helyüket. Abszolúte királynak tartom kategóriájában a Pioneer 10x-es DVD-ROM meghajtóit, egyszerűen hihetetlen gyorsak, egyetlen hibájuk, hogy néhány 80 perces vagy túlírt 74 perces CD-R

lemezt lassan olvasnak a lemezek széle felé, de ez sokszor még márkásabb CD-ROM olvasóknak is gondot jelenthet. Ár/teljesítmény szempontjából a Hitachi 6x meghatója a kedvencem, nagyon halk, gyors olvasó, stabil CD-ROM kezeléssel. A Sony és Toshiba drájvok szintén jók, az Asus mostanában megjelent DVD-ROM meghatója sajnos még nem került a kezembe.

RPC-1? RPC-2?

A DVD-ROM vásárlásakor az adott meghajtó regionális kötöttsége nagyon fontos kérdés. Elvileg a DVD-filmek 5 nagy régió szerint jelennek meg, és a törvények szerint az adott régióban csak az oda szánt filmeket lehet megnézni a helyi régióban megvásárolható DVD-ROM vagy asztali lejátszó segítségével. Ez utóbbiak most nem érdekesek számunkra, de a PC-nkbe vásárolni kívánt DVD-ROM is kaphatott gyárilag valamilyen kötöttséget, hogy milyen régiójú lemezeket játszhat le. Tavaly még többnyire csak ún. RPC-1 kategóriájú, tehát gyakorlatilag régiófüggetlen meghajtók voltak kaphatók, de az év vége felé egyre több kötött kódolású DVD-ROM jelent meg – és elvileg idén már nem is jöhetne ki más a gyártók kezei közül. Az RPC-2 kategóriájú meghajtók többnyire flash-romot tartalmaznak, amelyben öt alkalommal megváltoztathatjuk a meghajtó regionális kódját, de utána vége, a legutoljára beégetett adat véglegesen meghatározza a drive regionális kódját. Szerencsére – vagy sajnos, attól függ, kinek az oldaláról nézzük – leleményes emberek majdnem mindig megtalálják a módját, hogy kijátsszák ezt a védelmet. Néhány gyár – például a Goldstar – saját maga adott ki olyan kis programot, amely kiszedi a meghajtó területi kódját, de ezeket a programokat folyamatosan vonatja vissza az Amerikai Mozgókép Alapítvány népes ügyvédserege. Ha szeretnéd az amerikai kódolású (1-es régiójú) filmeket is megtekinteni az európai filmek mellett, akkor mindenképpen tájékozódj a megvásárolni kívánt DVD-ROM ilyen jellegű ismérveivel kapcsolatban!

CD-ÍRÓ VÁSÁRLÁS

Nagyon sok olcsó ATAPI CD-író került a piacra az elmúlt fél év alatt. Nem csupán a kisebb gyártók adják olcsón az íróikat, de például a Yamaha termékek is egyre jobb áron kerülnek forgalomba. Előfordul az is, hogy a kezdetben meglehetősen súlyos gyermekbetegségekkel küszködő típusok pár hónap alatt több fazonigazítást is kapnak az újabb firmware frissítések képében. Ilyenre jó példa a Mitsumi 4802 és 4804TE, amelyek a szokásos hiányosságokkal kerültek piacra (hibásan írtak DAO formátumban, a beígért CD-TEXT támogatás nem működött), de pár hónap alatt kaptak egy-két BIOS frissítést, és most meglepően jól muzsikálnak! Ugyanez igaz a Ricoh, Sony, Philips ATAPI írókra, de ilyenek vásárlása esetén a kapcsolódó témájú internetes oldalak áttanulmányozása is nagyon ajánlatos.

MÁSOLÁSVÉDELMEK – NÉHA TÚL JÓK

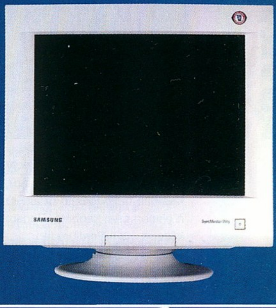
Nagyon közkedvelt téma napjainkban. Természetes, hogy a kiadók, programozók, előadóművészek igyekeznek megvédeni fáradtságos munkával létrehozott munkájuk gyümölcsét. Mostanában azonban sikerült túllőni a célon, született egy-két olyan bombabiztos másolásvédelem is, amely még az eredeti CD-t sem hagyta érvényesülni (sic!).

A Cactus Data Shield fedőnevű Audio-CD másolásvédelmi eljárást a BMG kiadó próbálta felkarolni, mintegy 100ezer lemezükön alkalmazták az új védelmet, amely elvileg a CD-ROM meghajtókban lejátszhatatlanná teszi a fenti zenei anyagokat. Ez a tény már alapjában véve sért egy tucat nemzetközi szabványt, de mint várható volt, az ötlet a puszta megvalósítás szintjén sem lett túl sikeres. A BMG hivatalos információja szerint a megvásárolt lemezek mintegy 4%-át a vevők visszavitték az üzletbe, hogy a Hi-Fi lejátszójuk nem ismeri fel a lemezeket. A boltok nyilatkozata szerint ez kozmetikázott adat, és valójában majdnem egyharmaduk lejátszhatatlannak bizonyult. A pórul járt vevők nagy része azt nyilatkozta, hogy ezek után akkor sem venne „MÁSOLÁSVÉDETT" feliratú zenei CD-t a boltokban, ha időközben sikerülne kijavítani a technológia hibáit! A Macrovision tulajdonában lévő SafeDisk szabványt is megpróbálták tavaly úgy módosítani, hogy a preparált lemezek ne legyenek begrabbelhetők CD-ROM olvasóban. A hangzatos bejelentések után azonban a bejelentett szabványmódosítás eltűnt – állítólag a Cactus Data Shield gondjaihoz hasonló bakik elkerülése miatt.

Ennyi fért ki erre a hónapra, a következő számban is találkozunk!

Ppéter
ppeter@mail.pganet.com
http://cdgrab.pganet.com

Mind tökéletes.



SyncMaster 950p

A Samsung a világ legnagyobb monitorgyártója. Az íróasztalokon található képernyők közül minden hetediket a Samsung szállítja. Vezérelvünk a vevő igényeinek maximális kielégítése. A végfelhasználókat négy nagyobb csoportba soroljuk: otthoni, irodai, profeszszionális és exkluzív felhasználók. A csoportok fő szempontjait figyelembe véve a vásárlók különböző szegmenseinek kínálunk személyre szabott megoldást.

A SyncMaster 950p csúcskategóriájú Samsung monitor. A nagy látható felület geometriai pontosságot, borotvaéles képet és színhűséget szavatol. A professzionális tervezőirodák, grafikai stúdiók igénylik a legalább 19" képátlót, az 1600x1200@76Hz maximális képfelbontást és a TCO'99 tanúsítványt.

www.samsung.hu

SyncMaster 750p SyncMaster 950p SyncMaster 1100p+

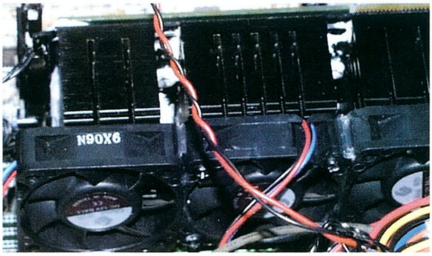
SAMSUNG monitorok

HARDWARE FÓRUM

Az Athlon tuning folytatódik ...

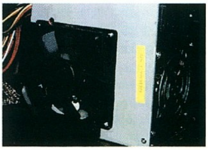
Ahogy a múltkori számban megígértem, folytatom beszámolómat az Athlon-tuningról. Ez annál is inkább időszerű, mert jelenleg komoly teljesítményű, elfogadható árú, kiválóan tuningolható processzor a piacon nem kapható. December közepe óta a Pentium III beszerezhetetlen, és az új technológiával készülő Coppermine hiánya miatt a legnagyobb PC-gyártók sorra építik Athlon alapú gépeiket. Keringő, meg nem erősített információk szerint az Intel tokozási nehézségek miatt lemondta az összes, februárra ígért Coppermine szállítását. Nos, ezúttal több időm és információm volt foglalkozni az Athlonnal, ennek meg is lett az eredménye. A második, harmadik Athlon "kezelése" során már nem remegett a kezem, és többet mertem, mint az elsővel. Térjünk hát a tárgyra. Mi az, ami fontos az Athlon tuning során? És mi az, ami az elsőben felesleges volt? Erre a legegyszerűbb válaszolni. Teljesen szükségtelen volt a core-feszültséget forrasztással változtatni. Erre az Asus K7M alaplapon a kis kapcsolók állítgatásával adott a lehetőség 1,4 – 2,0 V-ig. Mentségemül szolgáljon, hogy a legelső – a januári számban ismertetett – Athlonnal alig volt időm foglalkozni, mert egy szenvedélyes Quake-játékos azonnal elkönyörögte. De térjünk vissza a fontos dolgokra, melyek közül is a legfontosabbak: a megfelelő hűtés és a megfelelő tápegység. A 800 MHz feletti frekvenciát minimálisan 1,8 – 1,9 V-os core-feszültséggel tudjuk csak elérni. Ennek megfelelően a hőtermelés is növekszik ám. Mi a megoldás? A megfelelő hűtés. A 880 MHz-en futó processzort az előző számban említett GobalWin borda hűti a rászerelt 3 db ventilátor segítségével. Az alaplap felépítéséből adódóan – miután a tápcsatlakozót sikerült a processzor mögé elhelyezni – az egyik ventilátort magasabbra kell szerelni, különben nem lehet a tápot csatlakoztatni. Sokat törtem a fejem azon, hogy miért van az, hogy a tervezőknek hogy sikerülhet csaknem valamennyi alaplapon a tápcsatlakozót a leglehetetlenebb, legalkalmatlanabb helyekre biggyeszteni. Talán egyszer majd sikerül az alaplap szélére építeni, ahol semmit sem zavar. De ez egyelőre álomnak tűnik.

A processzorhűtés egymagában nem elég. Legalább ennyire fontos a meleg levegő eltávolítása a zárt házból. Az alaplap + proci együttes egészen másképpen viselkedik az asztalon, szobalevegőn, mint a zárt házban. Arról se feledkezzünk meg, hogy az alaplap és a processzor fizikai helyzete is más: az asztalon vízszintesen állnak, míg a házba beépítve a helyzet függőleges lesz, és a meleg levegő – mint tudjuk – felfelé száll. Létfontosságú tehát a ház megfelelő szellőztetése. A tápegységet átalakítottam úgy, hogy a proci felé eső oldalon lévő ventilátor elszívja a felmelegedett levegőt, a táp másik oldalába épített ventilátor pedig kifújja. Tapasztalataim szerint 0,1 V feszültségemelés körülbelül 5 – 6 fokkal emeli a processzor hőmérsékletét. A mérést a lehető legpontosabban végeztem, a processzor szétszedett állapotában közvetlenül a mag mellé ragasztottam a hőérzékelőt: az alaplap ennek jelét dolgozza fel.

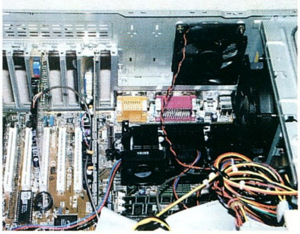


A 3 db, egyenként 7000-es fordulatszámú ventilátor

Sokatoknak ez az egész bizonyára nagyon bonyolultnak tűnhet. De gondoljuk végig: 880 MHz-ről van szó, és a gépnek sziklaszilárdan kell működnie zárt házban is. Nemrég a Kryotech cég által kompresszoros hűtéssel gyártott 800 MHz-es Athlon még világszenzáció volt, és ennél ugye most 10 százalékkal csak feljebb vagyunk, mégpedig hagyományos hűtéssel. A rádiótelefonok 900 MHz-en működnek... kivéve persze az 1800-asokat... A processzor hőmérséklete induláskor 44 fok, a megszokott alkalmazások esetében 52, és teljes terhelésnél sem haladja meg a 66 fokot. Elmondtam ezerszer: nem az az érdekes, hogy a gép elinduljon, hanem az, hogy akár több napig is kikapcsolás nélkül hibátlanul működjön, és bármilyen program kifogástalanul fusson rajta. Figyelembe kell venni azt is, hogy jelenleg tél van, a környezeti hőmérséklet még a fűtött szobában is viszonylag alacsony. De lesz még nyár, mikor a melegebb napokon az egész rendszer 30 fok körülről indul majd. Bár nem vagyok nagy híve, kísérleteztem Peltier-hűtéssel is. Aki nem ismeri, ez elektronikai eszköz; feszültség hatására az egyik oldala lehűl, a másik oldala pedig felmelegszik. Nagyon leegyszerűsített magyarázat, de ez a lényeg. Nos, az 5 x 5 cm-es Peltier-elem, mely a számítások szerint szobahőmérsékleten tartaná a processzort, 15,4 V-os feszültséget és 14 A-es áramfelvételt jelent. A P = U x I képlet segítségével kiszámítva ez 215 W-ot jelent. A megfelelő tápegység elkészítésén kívül a legnagyobb akadály a meleg oldal megfelelő hűtése. Hagyományos eszközökkel – hűtőborda + ventilátor – ez lehetetlen. Vízhűtést pedig sok kedvem nincs készíteni, bár már meglehetősen sokan kísérleteznek ezzel is, igen jó eredménnyel. Maradt tehát a cikkben ismertetett hűtési módszer.



Az átalakított tápegység: a kiálló ventilátor elszívja a processzorról a meleg levegőt, a tápegységbe épített pedig kifújja.



Legalább ennyire fontos a levegő utánpótlása is. Látható, hogy a takarólemezeket is kiszedtem. A hátsó ventilátor szintén a házat szellőzteti.

Most pedig beszéljünk a másik fontos feltételről, a tápegységről. Hagyományos felépítésű számítógépet feltételezve, melyben van egy winchester, egy cd-meghajtó, egy AGP buszos vga-vezérlő és egy hangkártya is, Athlon használata esetén minimum 230 wattos tápegység szükséges. A TNT 2, GeForce és a Voodoo 3 is tisztességesen zabálják az áramot, nem beszélve az esetleges SCSI eszközökről. Ajánlatos tehát kissé túlbiztosítani magunkat, és inkább 300 wattos tápegységet használni. Ez mindenképpen olyan kivitelű

ROVAT

legyen, melynek alján van a ventilátor, mert, mint feljebb említettem, létfontosságú elszívni a processzor felől a felmelegedett levegőt. A levegő-utánpótlás biztosítására kiszedtem a takarólemezeket a számítógép hátuljából. Ha „beérjük" a csaknem bármikor kihozható 750 MHz-cel, akkor nem szükséges ekkora hűtést alkalmazni… de miért érnénk be??? Ami a processzort, illetve annak átalakítását illeti, minden a januári számban leírtakhoz hasonlóan történt. A szétszerelés igen kínos, nagyon kell ügyelni, hogy a processzort hordozó áramköri lapot meg ne sértsük a műanyagburkolat levételekor. Lapos pengéjű csavarhúzóval a proci oldalán a fém hűtőfelület mellett felülről lefelé haladva válasszuk le a burkolatot. Ezt később szükségtelen visszatenni, mert gátolja a hőátadást. A processzort a hűtőfelülethez rögzítő fémkengyelek fülecskéit a megfelelő csípőfogóval felhajtva, és a kengyeleket leszedve az áramköri lap leemelhető. A visszaszerelés előtt a füleket hajtsuk vissza, hogy megfelelő rögzítést biztosítsanak. Tudom, hogy ennek a tuningnak csak olyanok fognak nekivágni, akik rendelkeznek valamelyes elektrotechnikai ismerettel. Ez nem egyszerűen a megszokott feszültségemelős-frekvenciaállítós tuning, de higgyétek el, megéri. A 880-on futó processzor magja 650-es, a másodlagos cache memória 3,6 ns-os. A processzort azonnal 800 MHz-re forrasztottam, a cache osztóját pedig 1/3-ra. Tapasztalataim szerint 800 MHz felett a cache 2/5-ös osztóval nem indul el. Amerikában, és lassan Európa nyugati felén is kapható már az a kis, csatlakozóval felszerelt lapocska, melyet a processzor tetején található csatlakozósorra dugva a kívánt szorzó forrasztás nélkül beállítható. Ez idáig nagyon szép, de a cache-memória osztóját meg mindig csak forrasztással lehet átalakítani. Készül egy program, mely hasonlít a közismert Soft FSB-hez, alkotója a japán H. Oda. Ez lehetővé teszi Windows alatt a szoftveres cache-beállítást. Szerintem a tesztelésen kívül semmi haszna, hiszen ahhoz, hogy a Windowshoz eljussunk, a procinak működnie kell. Ha a cache nem bírja a magasabb órajelet, erre nincs lehetőség, a cache miatt a gép úgy lefagy, mint a vihar, tehát ha nincs Windows, nincs cache-állítgatás sem. Ha pedig alacsonyabb órajelről indítjuk a processzort, akkor a cache is megfelelően fog működni. Ez akkor lenne igazán buli, ha az Athlon szorzóját is lehetne a szoftverből állítani, így Windows alól kényelmesen ki lehetne találni, mit lehet a processzorból és a cache-ből maximálisan kihozni. Aztán, ennek ismeretében jöhetne az átforrasztás.

Hogy kezdjünk neki? Szedjük szét a procit, nézzük meg a magot. Ha 650-es, akkor forrasszuk először 750 MHz-re, a cache osztót pedig a biztonság kedvéért 2/3-ra, a core-feszültséget indítsuk 1,7 V-ról. Az Asus bioszában adott a lehetőség az órajel emelésére. Próbáljuk ki, meddig megy a processzor az 1,7 V-tal. Az alaplap 110 MHz-ig atomstabil, ez a 750 MHz 3,75-ös szorzójával 825 MHz-et ad (2 x 110 x 3,75 = 825), az Athlon a beállított órajel kétszeresét használja fel, a memória viszont az alap órajelen megy. 100 MHz-től 1 MHz-es lépésekben menjünk mindig feljebb, futtassuk le a teszteket, 3DMark stb. A gépben ne legyen más kártya, mint a vga-vezérlő. Bizonytalankodás esetén emeljük a feszültséget 1,8 V-ra. Amennyiben a gép stabil 800 MHz környékén, forrasszuk át erre az órajelre, és kezdjük elölről az 1 MHz-enkénti lépkedést.

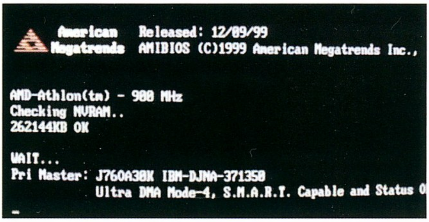
Ha a vásárlással nincs szerencsénk, és a mag csak 500-as - ez is megesik -, akkor se keseredjünk el. Majdnem biztos, hogy fog menni 650 MHz-en 1,6 V-tal, és a hagyományos hűtés elegendő.

A 880 MHz-hez 1,9 V kell, de a 750 - 800 MHz elérhető 1,7 - 1,8 V-tal, ennél feljebb menni szükségtelen. Akiknek Asus K7M alaplapja van, azoknak a helyzete a legkönnyebb, én az Athlonhoz ezt javaslom. Ha minden kifogástalanul működik, akkor fel kell telepíteni az alaplaphoz kapott CD-lemezről az UDMA vezérlőt, valamint az AMD 751-es miniport-drivert, ellenkező esetben az AGP busz kezelése nem lesz megfelelő. Ezekre vonatkozólag az alaplapleírás részletes tájékoztatással szolgál.

Végül, de nem utolsósorban.

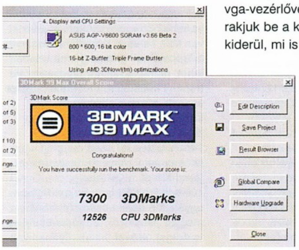
SENKI NE ÁLLJON NEKI BARKÁCSOLNI, EZ SOKBA KERÜLHET!

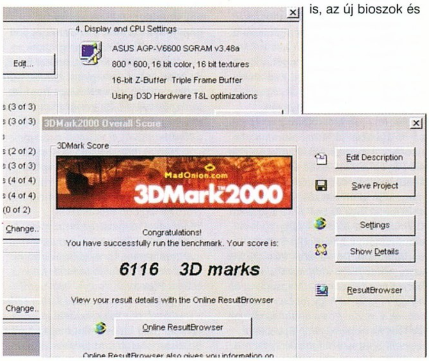
Keressetek valakit, aki rendelkezik megfelelő szerszámokkal és szakmai ismeretekkel, továbbá hajlandó néhány órát az Athlonra szánni. A befektetett munka busásan megtérül, a végeredmény brutálisan gyors rendszer lesz.



A bejelentkező képernyő

Tesztek:





A BE6 napjaink egyik legkedveltebb Abit alaplapja. Ára kedvező, és tartalmaz alaplapra integrált UDMA 66-os vezérlőt is. Nos, a bajok itt kezdődnek. Sokan szenvednek ezzel az alaplappal, a Windowst nem lehet installálni, a winchester lassú, minden fagy, satöbbi. Nos, megint csak arra hivatkozom, hogy ha végleg elakadunk, olvassuk el az alaplapleírást. Ez felhívja a figyelmet arra, hogy az AGP-től számított harmadik PCI-slot az UDMA 66-os vezérlővel azonos IRQ-t használ. Ide hangkártyát, hálózati kártyát ne dugjunk, csak olyan kártya tehető be, melynek nincs IRQ-igénye, illetve támogatja az IRQ-megosztást. A Voodoo 1, Voodoo 2 kártyák nem igényelnek IRQ-t, IRQ megosztásra pedig a PCI-buszos belső modemek hajlandók. Teljesen új hardver esetén installáljuk a Windowst csak a vga-vezérlővel, aztán egyenként rakjuk be a kártyákat. Így azonnal kiderül, mi is okozza a gubancot.

Az SbLive! és az MX 300 szívesen telepít DOS-emulációt is, ez újabb IRQ-t foglal le. Ezt ne engedélyezzük. Kísérjük figyelemmel az Abitra jellemző bioszfrissítéseket is, az új bioszok és meghajtóprogramok szinte hetenként jelennek meg a BE6, BP6 alaplapokhoz, illetve a HotRod UDMA 66-os vezérlőhöz.

Old Man
oldman@matavnet.hu
www.internetto.hu/stb/hardver

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :)))

Szia népek. Jó hírem van ám, bár ez elsősorban ugyan nem a levrovhoz kapcsolódik, de mindenesetre jó hír, és ez a lényeg. Szóval kérem szépen tavasz van, hurrá, legalábbis minden bizonnyal annak kell lennie hamarosan, mert ügyesen kiszámoltam, hogy ez itt a 03-as sorszámú levrov idén, az meg már tavasz ugye, szóval örüljetek. A hóemberektől elnézést kérek, de bocsi, már eléggé úúúnom a hideget. Akkor talán időjárás-jelentésről és egyebekről is most ennyit mára, térjünk a lényegre. Muszáj ugyanis szinte minden sóder nélkül belevágnom a levrovba, mivel 195 levélkét leltem félretéve a „levrovba" folderemben, ami testvérek között is tisztességes mennyiség, és palacsintából is sok, pláne levélből. Ha jól számolom, ebből bele is fér a levrovba kb. másfél, a többivel még pontosan nem tudom, mit fogok kezdeni, de valami majdcsak lesz, pl. válasz, delete, nemtommi. Nehezen viselem én ezeket a dizájnváltásokat és beragasztott cd-ket... :)

LEVÉL PONT ARRÓL IS, AMIT AZ ELŐBB MONDTAM

Szeva Brazil! Lenne egy kérésem: NE RAGASSZÁTOK BELE AZ ÚJSÁGBA A CÉDÉKET!!!! Pokolian nagy ügyességemnek és türelmemnek volt csak köszönhető, hogy nem szakadt szét a kedvenc folyóiratom, miközben próbáltam kiszabadítani a korongokat a ragasztó fogságából! Sajna a papírtokjaikat még e nagy erőfeszítések árán sem tudtam megmenteni, így azok a szobám szemetes kosarában landoltak.

Minden bizonnyal fogalmam sincs, miért vannak beleragasztva a CD-k az újságba. A Laza nevű emberszerű képződménnyel (aki ugyebár mellesleg a törd.) az előbb épp azt gondoltuk ki lehetséges magyarázatként, hogy nyilván valamivel meg kell tölteni a levrovot, és ez egészen jó téma. Mondjuk, én unom már most, mert itt ugyan ez az első ilyen témájú levél, de a 195-ök közül számos tartalmaz ez ellen a megoldás ellen felszólalást. Persze számos előnye is van a beragasztott CD-nek, mint például. Vagy említhetném azt is, hogy. És még sorolhatnám. De ha ezek közül egyik sem, akkor majd megmondja valaki helyettem, mi az oka. *(Megsúgom: az elv az, hogy a cd-k így jobban védve vannak a M. Kir. Posta alkalmazottainak áldásos tevékenységétől. Egyébként roppant egyszerű megoldást is tudnék javasolni az egészre – nevezetesen, hogy perforálni kellene azt a szerencsétlen cd tasakot, és akkor elvileg könnyedén el lehetne távolítani -, de nem mondom, mert én a korrektor vagyok és maradjak csak szépen a kaptafánál. – a korr.)* ***(Ja, és pontosan – a törd.)***

Más. Jó lenne, ha odaírnátok az értékelésekhez a game-ek hardware igényét, mert ez ám kimaradt ebben a nagy elcyberesedésben, és én azért szeretném tudni (szerintem mások is), hogy mi kell a futtatásukhoz. Erre te azt mondod, hogy benne vannak a leírásokban, de ha megnézed a 2000/02-es GURUT, akkor bizony láthatod, nem minden játékhoz van megadva a pontos config.

Tévedsz. Erre én azt mondom, hogy a gamék futtatásához általában a legjobb vas kell. Ez az alapállapot. Minden más csak vakítás és félreduma. Szinte teljesen felesleges leírni, hogy adott játék igénye pl. minimum P200MMX és VooDoo1 meg hangkártya CD és csiszolóvászon, hiszen élvezhető minőségben úgyis csak AMD Athlon 800 MHz-en megy GeForce256-tal (ebből is kettő kell legalább), és csiszológép nélkül sem úszod meg. Mielőtt azt mondanátok, hogy most megint milyen jól elvicceltem ezt, gyorsan leszögezem, hogy komolyan mondtam. Hiába indul el valami minimum konfigon, a 2 frame per sec sok minden, csak nem játékélmény, ennél jobbhoz sokkal keményebb vas kell, és az új játékok rendesen ki is használnak mindent, amit csak lehet, nem beszélve a programozók trehány munkájáról. Kivételek persze vannak, ekkor a cikkben pl. kuriózumként olvashatod is, hogy jééééééé ez még rendesen fut P200MMX-en is. Azért ma még a játékok nagy része tisztességesen játszható pl. a Celeron 400/64MB/TNT konfigon, pedig ez egyáltalán nem a csúcs (viszont magyar pénztárcához képest még ez is drága), szóval, ha kb. ilyened van, akkor az extrémitásoktól eltekintve egy darabig nem kell nézned a gépigényt. Ez alatt már nem nagyon rúgsz labdába, fölötte meg nem mindegy? ***(Véleményem nekem is ez, de azért tejesítve vagyon, bár nem én voltam a GIN, ugyanis nincs hozzám tonik. Bocsánat, ha valaki nem értené mit irogatok, baromi fáradt vagyok. – a törd.)***

Megint más. Sajnálom, hogy a LEVROV címe melletti kis képecske megváltozott. A régebbi jobb volt. Ezektől az apró hibáktól eltekintve a GURU a legjobb szórakoztató informatikai magazin az országban. A PGO is rulez. És most zárom soraimat, mert szeretném, ha más leveleinek az elolvasására is maradna időd. Na csumi! Pokoli,

alias Tarczy Péter

Köszi, bár ezeken kívül is vannak még hibák, mint majd később biztosan olvashatod valamelyik levélben. Igyekszünk, igyekszünk, próbáljuk kiküszöbölni a zavaró tényezőket, pl. hamarosan remélem a levrov is elmarad már... :) *(Én külön köszönöm, hogy odafigyeltél a fogalmazásra és a helyesírásra – a korr.)*

EZ MEG MÁSFÉLE NEM ANNYIRA RAJONGÓ TÍPUSÚ KRITIKA

Az újság formályával *(na, ezt most bent hagyom, hadd röhögjenek a haverok:)) – a korr.)* kapcsolatban írok: Nem tudom miért vannak 6-8 oldalas leírások az újságban, a cd-n ez nem fér el? A helyhiány miatt kimaradt játékokról is sokkal jobb lenne valami komolyabbat írni, nem csak ennyit: jó játék vagy rossz játék. A Tomb R. jó játék, nagy csöcsű bige, minden, de 8 oldalt elfoglal az újságból, és csak a játékleírás. Meg az Indiana Jonesról bővebben: grafika, összhatás, hang stb., nem csak a végigjátszás, ez különben is mehetne a cd-re. Mi a francnak bele a külvilág, nem érdekel senkit, nem ezért veszik az újságot, és ha valaki erre kíváncsi, ilyen típusú lapot vesz. Hogy valami jót is mondjak, színvonalas az újság, jól néz ki, és teljes játék melléklet van hozzá.

(Varga Roland)

A hosszú leírások természetesen remekül elférnének a CD-n, viszont ott nagyon kevesen olvassák el az ilyeneket pl. Aztán meg arról már nem is beszélve, hogy a végigjátszás pl. azért jó, mert annak alapján végig lehet játszani a játékot, vagy kisegít, amikor gondod van, és ha ez a papíron van, akkor nem kell kilépni, elolvasni, visszalépni, megint kilépni, újra elolvasni, ilyesmik. És akkor még azt nem is említettem, hogy remek olvasnivaló ez buszon, vonaton, lovas kocsin meg vízi biciklin is, már persze annak, aki az ilyet szereti. A tapasztalat viszont azt mutatja, hogy olvasóink többsége azért veszi a lapot, mert ezt szereti, ha más érdekelné, akkor más lapot venne. Persze ezzel és a külvilággal kapcsolatban részben igazad is van, hiszen számos folyóirat szól mindenféle filmekről, boybandekről és hiphopnyuszikról, de ha elolvasod egyszer a külvilágot, láthatod, hogy itt nem csak erről van szó. A rovat méretéről esetleg lehetne vitázni, de szerintem ez mindenképpen kell, nem jó az, ha csak a gamékba hülyül bele az ember. ***(Másrészt nem kell pénzt költeni hasonló témájú lapokra :)))) – a törd.)***

BACI NEM VOLT TUDTUNKKAL...

Üdv mindenkinek az nagy szerkesztőségben. Ez biztosan nem lesz benne a levrovban, de a 2000/1-es korongon vírus volt. Amúgy az IG remek játék, a lap is tetszik, ezért venni fogom (baromi drága), mert egyedülálló Magyarországon. Az a baj, hogy olyan sok jó dolog van a CD-ken, hogy nem tudok ellenállni, és azonnal teleszemetelem a HDD-t. Tudom, hogy nagy kérés, de kiadás előtt nézzétek át cd-ket, vagy mi. Ja... pont az volt az első szám, amit megvettem.

(zlacika@)

Egyáltalán nem nagy kérés ez, olyannyira nem, hogy teljesen természetes. Minden korongot a megjelenéskor aktuális jó néhány víruskeresővel átnézünk, de ha mégis valami baj lenne akármilyen okból, és nem csak a mi kiadványunk miatt, akkor antibébi, izé, antivírus programok is vannak a CD-n. Természetesen 100%-os védelem nem létezik, a vírusok egy pici lépéssel általában a keresők előtt járnak, de szerencsére eddig nagyon kevés gondunk akadt ebből, bár a vírus sajnos nem került el minket sem a kiadott anyagon. Viszont tudtunkkal az említett 2000/01-es számon nem volt virnyák, rajtad kívül nem is jelezte más, hogy gond lenne. Remélhetőleg nálad is csak valamelyik víruskereső vakriasztása okozta a riadalmat.

FULLGÉMGONDÉRDEKES

B*d meg Braz! Mér nem lehet má' egy olyan CD-t tenni az újságba, mely még műxik is? Se az IG1, se a Freespace nem fasza. Az IG1 kilép játék közben, a másikat még installálni sem lehet.(ErrorblablaFatalError:-113Blabla..) Egyébként a lap jó & mond a Törd.-nek, hogy írjon sűrűbben bele a levrovba, mert nélküle mit sem ér az egész. Dave™

(Zana Dávid)

Erős a gyanúm, hogy a gépeddel valami nincs rendben. Mind az IG1, mind a Freespace kellemes (néha kellemetlen, hehe :) perceket szerzett pár tízezer embernek, ami első körben legalább annyit jelent, hogy installálni lehetett azokat. Sajnos az említett hibakódból tökéletesen semmire sem lehet következtetni, ismerni kellene a szoftver és hardver környezetet, van-e valami egzotikus hardver, tuning stb. Első körben nézz körül az oprendszer környékén, második körben meg nemtom, eléggé szerteágazó időtöltés is lehet az alattomos hibát megtalálni. Én mindenesetre azt mondom most, és nem csak azért, mert ezt a legegyszerűbb mondani, hogy a hiba valahol a te készülékedben lesz. Ja, törd., írj többet! ***(Több – a törd.)***

DESIGN HURRÁZÁS

Üdv, Brazil! Iszonyatosan jó az új design! Meg az is, hogy 130 oldalas lett az újság! Ja, és nagyon tetszett Joshua összehasonlító tesztje, remélem, jövő hónapban mondjuk hangfalakról lesz egy hasonló. Mondjuk azért a Star Warsos nevek írására vigyázhattatok volna... 8-) Mellesleg amikor a teljes játékon gondolkodtatok azért, „esett ki" rögtön a Wing Commander, mert a Prophecy 3CD-s (vagy mert a Secret Opsot már adtátok egy régebbi CD Guruhoz...)? Szerintem az se rossz játék... Na ennyi, sok sikert, maradok hű előfizetőtök: General Dee. ui: ha beteszed a levrovba, 2 pont, ha válaszolsz e-mail-ben, 1 pont. Sört nem ígérek, mert nem tudom, hogy 18 fölött vagy-e! 8-)

Akkor most kaptam két pontot, ha jól nézem, sört meg nem, de ehhez már hozzászoktam. Amúgy küldhetsz nyugodtan, a 18-on jócskán túl vagyok már, lassan a háromiksz is meglesz, ha ügyes vagyok. A törd.-del mellesleg

törzsalapító tagjai vagyunk a VHB Teamnek is :) A teljes játék esetében nem a CD-k száma határozza meg, hogy lesz-e vagy nem, hanem sok minden egyéb, amit talán már egyszer le is írtam, most mindenesetre nem fogom. Lesz még olyan játék, amelyik nagyon fog nektek tetszeni, ez biztos... :))) Örülök, hogy tetszik az új design, képzeljétek, még nekem is, mondtam a Dezájn Tímnek, hogy hűha. Ennek örültek is, nem úgy, mint amikor a másikra mondtam időnként, hogy nemhűha. :)

MÉG EGYSZER MEG EGY KIS MÁS

Helló Brazil! Mikor kezembe vettem az új Gurut, meglepődve tapasztaltam, hogy Designbeli változások történtek. Nem rossz, de nekem a régivel sem volt semmi problémám. A következő észrevételem az volt, hogy megnövekedett az oldalszám, DE AZ ÁR NEM!!! Sőt, ha még ehhez hozzávesszük a 2 cédés full játékot, amelyet az előző havi Guruban 2490-ért reklámoztak, akkor az 1496 Ft-os ár az újságért nagyon is megéri, egy rossz szava sem lehet senkinek.

Érdekes, ilyen oldalról nagyon kevesen közelítik meg az ár kérdését. Örülök, hogy ezt nem én írtam le, hanem egy olvasó. Mert valóban, ha csak azt nézem, hogy a Guru most 1496 forint, akkor az nem kevés egy havilapért, de ha azt nézem, hogy mik vannak ebben, akkor már talán megéri :) Remélem, hogy sokak így vannak vele, illetve ha az utóbbi hónapok eladott példányszámait nézem, akkor ki is merem ezt jelenteni.

Mellesleg a játék nagyon is elfogatható szinten van. Két dolog viszont nem tetszett. Az egyik az volt, mikor kipróbáltam szedni a két cédét. Kérlek, úgy beleragasztottátok, hogy csak az olló segített. Szóval ezt nem kellene rendszeresíteni, a régi megoldás teljesen jó volt. A másik pedig az volt mikor a Guru CD-ről szerettem volna a legújabb PGO híreket megnézni. Szomorúan tapasztaltam, hogy ez lemaradt. Hát mára ennyi. Na Pá!

(Vágvölgyi Gábor)

A CD-beragasztósdiról fent jól elmondtam, amit tudok, azóta sem jutott eszembe semmi, amit hozzáfűzhetnék. A PGO tudomásom szerint azért maradt le, mert nem volt már hely a CD-n. Reményeink szerint az online anyag a jövőben ismét megtalálható lesz majd a korongon. Nekem azonban vannak fenntartásaim, a PGO ugyanis meglehetősen dinamikusan változik és nő, szóval nem lesz ez egyszerű feladat. Viszont így legalább van benne kihívás, remélem, a fijjugg meg is fogják oldani valahogy :)

LEVÉL (EZ JÓ CÍM... :)

Hello Brazil! Remélem, végre beraksz a levrovba, mert nem szeretem az időmet elpocsékolni, főleg, ha még fizetek is érte. Na mind 1...

Ácsi! Szerintem te nagyon rossz helyen fizetsz érte. A leghelyesebb, ha a befizetést nálam eszközölöd, komoly nagy mennyiségű pénzeket felajánlva az éhező levrovkészítőknek. :)

Van egy-két ötletem is: 1. frissíthetnéd sűrűbben a pgo levrovot ám!!!!! (no comment...)

Sajnos a PGO levrovba nem érkezik elég mennyiségű és értelmes levél... (Hmm, miért érzem én most úgy, hogy ez nagyon gyenge volt magyarázatnak?)*(Másrészt lusta hozzá :))) - a törd.)*

2. Nem gondolod, hogy az újság levrova (na ezt jól megaszontam :-))) kinőtte a két oldalt??? Három oldal egyelőre elég lenne nem??? Nem erőltetné meg az amúgy is erős kezed (megszokta a sok gépelést...) Legalább a törd. és a korr. (először egy „r"-rel írtam...) *(De most már szerencsédre jól. – a korr.)* többet dolgozna, az előbbi már megint ellustult (hát a nők...)!!!!! Vagy esetleg a cd-n is elfér még egy „kis" levrov!!

Ez nagyon gyenge ötlet. Mint fentebb valahol írtam, lassan *(És ezen van a hangsúly :))) – a korr.)* **megoldjuk az újságban fellelhető összes problémát, így reményeim szerint a levrov is minimálisra fog csökkenni, én mostanában körülbelül egy fél oldalt tartanék reálisnak** *(Már megint túlzásokba estél!! Borzasztó!:))) – a korr.).* ***(Úgy látom „a korr." elveszi a kenyerem javát, persze amit ír az jó, olyan mitha én írnám. - a törd.)*** **Persze lehet, hogy ez egy kicsit sok, de hát ugye mindenki próbál magának minél több helyet megszerezni. :) Talán ennyit sikerül majd.** *(Ne higgyetek neki egy szava sem igaz!! – a korr.)*

Más: a freespace nem megy!!!!! :-(Tölt vagy 2 percig, majd error, és BYE!!!) Szerencse, hogy a gyenge win98 nem száll el... na, most ennyi... Ja!!! Quake 3 alatt 52 fps!!!! (amd k6-2 350, savage3d 8mb, 64 sd) ez jó eredménynek számít? Most már tényleg vége, én nem küldök se robbanóst, se egyéb sört, mert apám úgyis megissza... májustól előfizető leszek!

(Adorján Tamás)

A Freespace elszállással kapcsolatban még mindig nem tudok többet mondani, mint ahogy az előbb sem tudtam már. Sok mindentől függhet, miért nem megy. Szerencsére nagyon sokaknál hibátlanul működik, bár tudom, ez téged nem nagyon vígasztal. Vigasztaljon az viszont, hogy az 52 fps az szerintem a te gépedtől nagyon jó, már csak azért is, mert ugyebár 25 fps alatt majdnem mindegy, mert már megvan a folyamatos mozgás. Persze az fps minél magasabb, annál simábbnak érezzük a mozgást, még akkor is, ha nem, de a tudat, az legalább megvan. :) Előfizetésért piros pont, atyádnak pedig kedves egészségére a söröket!

JÁTÉKKÉSZÍTÉSI INGERENCIA

Háj csumi! Kedves dél-amerikai barétom! Egyik nap épp a februári Gurut nyálazgattam, mikor a szemem megakadt az új cikketeken (műhelytitkok). Az első pár sor után totális extázisba estem. A legnagyobb álmom ti., hogy játékokat tervezzek, és majdanán kiadathassam. A cikket ugyan Bear írta, de az ő címe nincs ott... Szóval segítséget kérnék: Hogyan lehet valakiből játéktervező/programozó? Most épp programtervező matematikusira adom be a jelentkezést, de ha ez őrültség, akkor lécci jelezd! Van-e olyan ismeretséged valamelyik hazai software-cégnél, akinek bátran írhatnék (ötleteim ugyanis tömegével töltik meg a füzeteket - ált. órák alatt tervezek:)), csak ez ne a Digital Reality legyen, mert ők nem válaszoltak. Segítséged előre is köszi, és kérlek, hogy mihamarabb válaszolj.

(G. Krisztián)

Nem akarom elvenni a kedvedet, de a játékcsinálás, az bizony igen komoly feladat. Először is a teljes embernél egy picit többet kíván, tehát amíg tanulsz, addig majdnem lehetetlen, hogy komolyan ezzel foglalkozz. Viszont a tanulást semmiképpen se hagyd abba, sőt, ha lehet, igyekezzél minél többet megtanulni minél rövidebb idő alatt, mert szükséged lesz rá, ha ilyesmi kenyérkeresetre adod a fejed. Azonban a tudás és a jó ötletek, valamint az összes időd rááldozása még kevés, a legnehezebb feladat a játékot eladni, és ez az, amitől az egész iszonyú nehézzé válik. Erről a DR stáb tudna mesélni neked, akik attól függetlenül, hogy neked nem válaszoltak (talán csak még), igen jól tudják, miről szól ez az egész játékcsinálósdi. Na, egy szó mint száz, nem egyszerű kenyér ez: ami kívülről jó mókának tűnik, az nagyon, de nagyon komoly munka, ettől függetlenül persze aki szereti, annak mégiscsak jó móka :). A kérdésedre is válaszolva: játéktervező és/vagy programozó csak komoly ismeretanyag, elszántság és idiotizmus egyvelegét birtokolva lehetsz, és valóban csak akkor kezdj bele, ha majd évek múlva a sulit befejezve még mindig ilyen jellegű elmeháborodottságot érzel magadban. Akkor fog menni :)

A BIRD EGY HŰŰŰJE :)

Csókolom Brazil bácsi! Sör, stábfotó, gumicukor. Frappáns levélíró vagyok, tessék betenni a levrovba. Az EverQuest ugye jó játék? Tessék mesélni róla valamit! Egy olvasó, aki nem a Bird, csak olyan ügyesen meghackelte az Emil szervert, hogy az ő címéről küldhetett levelet.

(rainbird@freemail.hu)

Na most mondjátok meg, írom a levrovot, icq-zok a Birddel és akkor ez a teljesen nemnormális ilyen levet küld nekem. Ebből mindenki jól levonhatja a következtetést, mint ahogy én is tettem, hogy ez az ember tökhüje :) Én ezt jól meg tudom állapítani, mert én normális vagyok, a hangok is megmondták. *(Hát ez kész... Ez a pali A. B. normál. Az EQ tényleg az agyára ment. Nincs mit tenni, menthetetlen... Na, megyek EverQuestezni... – a korr.)*

CIKKÍRÓI UTÁNPÓTLÁS... :)

Hálf-Lájf: Oppozing Forsz ...Az ember még ki sem heverte a harcot, amelyet az első részben Kondom Frímenként vívtunk Kovács Pistike ellen. A Velv egy jó játékot adott ki kezei közül, ám egy Zsírboksz nevű cég alattomos módon belepofátlankodott a művükbe, és Oppozing Forsz névre keresztelte ezt a borzadályt. A katonák, akik megnehezítették életünket, visszatérnek. Mi Édri-N Sepörd 10-edest alakítjuk. A katonák itt már a barátaink, és lelövésük után lőszerforrásként szolgálnak. A Zsírboksz sokat javított a grafikán. Most már látni, hogy a menüben vagy a játékban vagyunk-e. Nem támogat 3D-t, de még 2C-t, sőt 1A-t se. Az ellenfelek óriási választékban szerepelnek: Micimackó, Zámbó Jimmy, Horváth Rozi és Kerecsen Béla (szobafestő-mázoló kisiparos). Fegyverek közül is nagy a teríték. Itt van például a „Szuper pszichoszomatikus neutron-átalakítós reaktorvető" , vagy a „Prioptimális kvantumhővel gyorsított nádihegedű meghajtású szerecsendió-aktiváló". A játék története egyszerű: Sepördként lezuhansz a BlekMéza kutatóállomás mellett. Itt el kell vergődnöd a haverokhoz, de a szemetek egyszerűen otthagynak. Ráadásul jönnek az idegenek is. Ufók meg mindenféle izék vannak itt. A játékban sokszor láthatjuk, sőt, a végén el is jutunk Orbán Viktorhoz, aki aktatáskáját szorongatva dumál összevissza. Aztán vége... Olyan hamar vége van, hogy mer különben is meg azér' is, meg izé. Nos, a Zsírboksz egy hihetetlenül rossz játékot adott ki, de azért jáccatok vele sokat, érezzétek jól magatokat közben, és gondoljatok a Zsírbokszra, hogy mekkora szemetek, ugyanis az Oppozing Forsz telepítése óta nem megy a WörldKráftom. Na, elég volt mára, búcsúzom mindenkitől !

(Bencs Péter)

Nos ahogy elnézem, a cikkíró-utánpótlással nem lesznek gondok. Fog ez menni. Most már csak valami levrovírói utánpótlást kell találnom, mielőtt elérem azt az állapotot, hogy intravénásan kelljen belém pumpálni valami tápitalt, mert már nem tudok mozogni sem. Szerencsére ez még odébb van, a doki azt mondta, legalább két hetem van. A sörkészletem kifogyásáig... :) És hát utántölteni mindig lehet. Heuréka, megtaláltam az örök élet titkát! :)

NYÁR KICSIT KÉSŐBB

Sziasztok!! Láttam az újságotokban, hogy nyári tábort szerveztek. Kérem, adjatok részletes felvilágosítást hol, mikor, mennyiért lehet részt venni. Köszönettel: de Jonge János

Ezek azok az infók, amelyek minket is érdekelnek :) Jelenleg a nyári táborral kapcsolatban csak egy biztos, a nyár semmiképpen nem marad el, a többit majd akkor meglátjuk. Öööö izé, késve kapod az újságokat, vagy neked már megvan előre mind?

És most elérkezett az a pillanat, amikor valami frappáns befejezést kellene írnom, ehelyett azonban most érjétek be egy egyszerű gyors elbúcsúzással. Egyrészt azért, mert csak, másrészt megadom az alkalmat a törd.-nek, hogy valami halál gyenge poénkát eresszen el búcsúzásként a frappánssággal és velem kapcsolatban... :) Na csók, majd egyszer csak itt megint.

Brazil
brazil@westel900.net

ui: Minden ellenkező híreszteléssel szemben én szeretem a törd.-öt. Nyárson pirítva, vegyes körettel. :)

Én is szeretem magamat, de ha meg ennyit írsz kitekerem a nyakad, ugyanis az újság 7pt betűvel van szedve, míg a mostani levrov 6pt betűvel. Lehet, hogy nem éred meg a holnapot Te idióta.

a törd.
laza@vogel.hu

HARCOSOK KLUBJA

„A Parker-Morris toronyház tetején várakozunk, Tyler és én, a számban pisztolycső, fülemben üvegcsörömpölés.

Egy pillantás a mélybe. Felhős napunk van - idefent éppúgy, mint odalent, pedig ez a világ legmagasabb épülete, a csúcsán állandóan hideg a szél. Teljes a csend, úgy érzem, mintha az űrbe fellőtt kísérleti majom lennék. Vár rád egy kis meló, öreg - csináld szépen végig, ahogy a kiképzésen tanultad.

Húzz meg egy kart. Nyomj meg egy gombot. Halj meg hülyén.

Százkilencvenegy méter magasságból lenézve az utcán nyüzsgő, kíváncsi embersereg tarka plüssszőnyegre hasonlít.

A csörömpölés az imént egy ablak volt, valahol alattunk. Szétrobbanó üvegtáblája utat nyit egy iratszekrénynek, egy fekete, frizsider nagyságú fiókos szekrénynek, amely lomhán forogva indul utolsó útjára, végig a homlokzat mentén, majd gombostűfejnyire zsugorodik, mielőtt eltűnne a zsúfolt tömegben. Valahol a százkilencvenegy szintes toronyház bélrendszerében az Apokalipszis-terv Káosz-brigádja, egy csapat űrhajós majom őrjöngve tapossa szét a történelem cserepeit"

Az első szabály: Nézd meg a Harcosok klubját!

Második szabály: Nézd meg a Harcosok klubját, hogy részese lehess a 2000-es év legszuggesztívebb és legjobb filmjének!

Nem csalás, nem ámítás: David "Hetedik" Fincher elkészítette az utóbbi évek legkiválóbb „sötét" filmjét, amelyben nem vállalkozott kevesebbre, mint égbe kiáltani legbelső vívódásaink soha ki nem mondott igazságait. Fincher segítségével rájövünk arra, hogy a tudás, mely birtokunkban van csak arra elegendő, hogy ráébredjünk, mennyire keveset tudunk a világ ügyes-bajos dolgairól. Érezz, élvezz, csak azt tedd, amitől jól érzed magad. Fütyülj a reklámokra, dobd sutba a materiális javak iránti függőségedet, ne a bankszámlád irányítson, kutass, rombolj, hogy rájöjj, hogy értsd, miért élsz.

Fincher víziója megérint, sőt, egyenesen átrobog rajtad, s adja tudtodra önmagad létezését. Fincher filmje gondolkodásra késztet, elbizonytalanít, és összetűzésbe kergeti a valósággal kapcsolatos legdédelgetettebb álmaidat.

Végre valahára elkészült az a film, amelynek egyetlen mondata többet ér ezer képnél, ám ezen állításom ellenére mégsem árulhatok el egyetlen sort sem a vásznon látottakból. Nem azért, mert az amúgy tabukat döntögető alkotás minden egyes mondata megbotránkozást váltana ki a tisztelt olvasóból, hanem mindössze azért, mert minden egyes kiejtett szó megfoszthatja a nézőt attól a

megismételhetetlen élvezeti értéktől, amelyet a Harcosok klubja másodpercei nyújtanak. A Fight Clubban minden szó kincs, kiáltás lelkünk legmélyéből.

Fincher könyörtelenül és erőszakosan adja tudtunkra az élet azon igazságait, amelyekről tudjuk, hogy átejtésünket szolgálják, mégsem teszünk ellenük semmit. A Harcosok klubja szuggesztív. A Harcosok klubja erőszakos. A Harcosok klubja velejéig realista, és talán pont ezért esik nehezünkre megbirkózni mondandójával, s adni saját tudtunkra, hogy az élet „szépségéért" komoly árat kell fizetnünk.

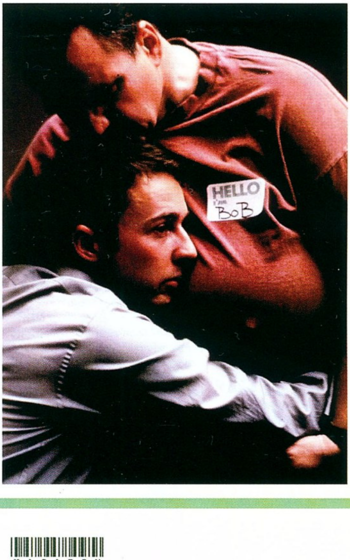
A Harcosok klubja kíméletlen, nincs tisztelettel senkire, nem próbál meg manipulálni, „csak" görcsök nélkül felnyitja az „Élet" című vaskos könyv legelső lapjait.

Nincs mit tenni, magába szív, és hosszú időre nem enged. Fincher szilánkjaira zúzza a mozi eddig megismert „összes" arcát, majd gondosan összerakva a cserepeket milliméter pontosan rekonstruálja a képet, amely bár az alapanyag összes elemét tartalmazza, a végeredmény mégsem hasonlít az eredetire. Ha nem létezne a kultusz fogalma, ezzel a filmmel minden bizonnyal megszületne, ám csodákra a Harcosok klubja sem képes, csak teszi, amit tennie kell, és egyszerűen új fogalmat ad az elcsépelt szónak. Mostantól a kultuszt így írják: „ H-A-R-C-O-S-O-K K-L-U-B-J-A"

„Tyler munkát szerez nekem egy étteremben, nem sokkal később pisztolyt nyom a számba, és elárulja az örök élet titkát: először meg kell halni... Tyler és én kettesben várakozunk a tető peremén: Tyler pisztolyt nyom a torkomhoz, én meg azon tűnődöm, mikor tisztítottam meg utoljára... Talán legenda születik, talán nem.

Várjuk ki a végét..."

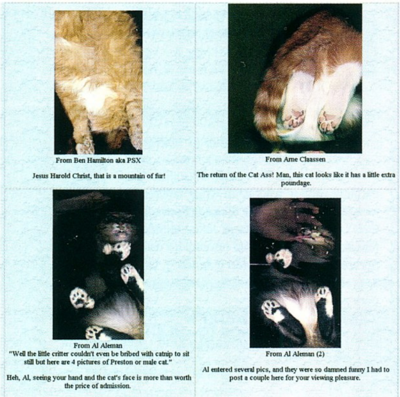
Sasa



Szóval fiatal barátaim, azért gyűltünk itt ma össze, hogy áttekintsük, milyen site-okat is érdemes voltaképp megnéznünk ebben a hónapban. Szemezgetünk, mazsolázgatunk egy kicsit remélve, hogy eleget teszünk ennek a hálás feladatnak.

Mielőtt a sűrűjébe ugranánk, lássuk az elmúlt havi levéltermést. Aigner Szilárdul szólva a hónap termékeny volt levelekben, egyetlen e-mail jött ismét csak, amelynek tartalma viszont kimeríti a self-promotion fogalmát, így nem kívánok vele foglalkozni. Még egyszer kérném tehát, hogy vicces, mókás site-okat küldjetek, amelyeken sokat bírunk majd kacagni, ne pedig a saját cuccotokat marketingeljétek, mert arra ott vagyok én.

Kezdjük is akkor mindjárt valami viccessel. Aki játszott az Unreallel (esetleg az Unreal Tournamenttel, ám ez vizsgálódásunk szempontjából oly lényegtelen), annak bizonyára ismerősen cseng Cliff Bleszinski neve, aki a játék egyik fő pályatervezője és designere volt. A figura egyébként 23 éves, és már korábban is a hírverés középpontjába került a cat-scan page-ével. Viccnek vicc, ám a téma



halálosan komoly: házi kedvencünket kell ráültetni a szkennerre, és minél viccesebb képet előállítani. Lehet, hogy ez így önmagában nem túl eredeti, ám akinek kijutott a macska típusú háziállatból, bizonyára másképpen szemléli ezt, különösen akkor, ha szereti is a kis dögöt, és nem pedig "büntibe" akarja rakni kétóránként. Cliff rendszeresen versenyt hirdet, és akár mi is nevezhetünk valami alkotással, amelyet a belőle álló egyszemélyes rögtön ítélő zsűri elbírál. Van, aki tágan értelmezi a szabályokat, láttam ugyanis, hogy saját nemi szervét szkennelte be egy vicces pillanatában, de szerencsére Cliff kicenzúrázta a fiatal nézők kedvéért.

http://www.cat-scan.com

Elgondolkodtatok-e már azon, milyen érzés üzletelni? No és mondjuk droggal? A számítógépen mindenre van lehetőség, akár ez utóbbi kipróbálására is. Találtam egy elég egyszerű kis programot, amellyel pasziánsz mintára tudunk önfeledt órákat eltölteni a monitor vibrálása előtt. A játék lényege az, hogy egy hónap alatt kell véresre keresnünk magunkat. Induláskor van 2 ezer dollárunk készpénzben és 5 ezer dollár hátralékunk a bankban, ami ugye szépen terhelődik a kamatokkal napról napra. Hat városrész között mászkálhatunk ide-oda, ahol az árak rendre változnak. A program körönként tájékoztat, mi történik a városban drogbiznisz szempontból. Például ha olcsó aciddel lenyomják az árakat, akkor az nekünk nem jó, ha arra játszunk, hogy eladjuk a készletünket. Viszont jó alkalom bevásárolni belőle, ha már így lementek az árak (tisztára, mint a tőzsdén részvényekkel!). Néha rendőrök üldöznek, ilyenkor el kell rohannunk,

vagy el is bújhatunk. A program véletlen algoritmusokkal számít ki egy csomó mindent, ezért lehet, hogy jó körünk lesz; teljesen olyan, mint egy kártyajáték, vagy a már előbb példaként említett tőzsde. A játék egyébként meglehetősen addiktív tud lenni, de nem a drog miatt, hanem a kereskedés, mint fogalom jellegéből adódóan. Próbáljátok ki, nem igazi weblink tehát, de azért király!!

http://www.beermatsoftware.com/dopewars

Végül egy klassz és vidám kis site azoknak, akik barátnőjüknek akarnak írni bocsánatkérő levelet, mert valamit ismét elfelejtettek. Mondjuk a születésnapját rendszerint. Hehe. Hogy a komoly férfiember helyzete egyszerű legyen, előre előállított legördülőkből tudjuk összeállítani a bocsánatkérő levelünket, amelyet végül elpostázhatunk imádott barátnőnknek. Lássunk egy példát, hogy működik mindez a gyakorlatban. Alant egy levél, melyet én magam asszembláltam össze. (Fordítás tőlem, ha nem mondtam volna, mindez angolul megy.) Lássuk:

"Életem értelme,

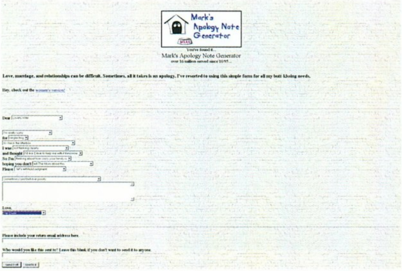
szörnyen érzem magam, mert elfelejtettem a tányérokat elmosni. Valami más dolgot csináltam és azt gondoltam, hogy majd később megcsinálom. Remélem, meg tudsz nekem bocsátani. Kérlek, bocsáss meg, nem akarom, hogy haragudj rám, és ez nem jelenti azt, hogy rossz vagyok.

Szeretlek,

a te pici pöcid."

És így tovább, ragozhatjuk, ameddig csak akarjuk, és ha netán lányok lennénk, akkor sem kell kétségbe esnünk, mert van levélsablon nekik is. (A példa kivételesen unisex volt, de csomó olyan dolog van, mint alsónemű a mosógépben, meg WC ülőke stb., ami általában a férfiakra utal.)

http://www.karmafarm.com/formletter.html)



...éééées ezen a ponton fejezzük be a netajánló rovatot (tudjátok, ALVILÁG néven fut újabban), nekem még van egy kis személyes elintéznivalóm valami dologgal itt az interneten, aztán megyek aludni, meg ilyesmi. Holnap is van nap. Találkozunk a jövő hónapban, addig is nézzétek a Barátok Köztet (Misi homokos, Géza hazajött, Csabának pedig kinőtt a szakálla), vagy a Heti Hetest, de az se sokkal jobb.

angelday (angelday@pganet.com)

(szia Tünde!)

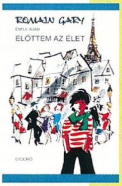
KÖNYV

ROMAIN GARY (ÉMILE AJAR): ELŐTTEM AZ ÉLET

Kiadó: Ciceró Kiadó Kft. (1999)
Fordító: Bognár Róbert

Az egyik szemem sír, a másik nevet. Röviden ennyi jut eszembe, valahányszor visszaemlékszem a könyvben olvasottakra. Képzeljetek el egy 10 év körüli kis utcagyereket, amint a maga kissé koravén, ámde utánozhatatlan stílusában mesél az életéről, az őt körülvevő világról, a barátságról és a szeretetről. Időnként olyan életbölcsességeket fogalmaz meg, hogy az ember szíve belesajdul, olykor viszont olyannyira gyermeki, hogy mosolyt csal az arcunkra.

Furcsa világ az, amelyről a könyvben olvashatunk: Ahol a kivénhedt utcalány vigyáz a többi prostituált akarva-akaratlanul megszületett gyerekeire. Ahol a szomszédban lakó transzvesztita nagyobb szeretet tanúsít a beteg öregasszony és a kisfiú iránt, mint bárki más. Ahol a bűnözés és a drog mindennapos. És ahol Mohamed, ez a rendkívül érzékeny kisfiú éli mindennapjait, tervezgeti a jövőjét. Hiszen még előtte áll az egész élet.



– Vanda –

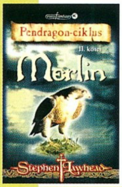
KÖNYV

STEPHEN LAWHEAD: MERLIN

Kiadó: Európa Könyvkiadó (1999)
Fordító: Rézműves Zoltán és Wellner Judit

Az előző rész végén Taliesin meghal, s ezzel lezárul egy korszak a római uralom alatt lévő Britannia történetében.

A folytatásban Merlin meséli el életét, itt-ott igencsak zaklatott lelkiállapotban. Bizonyos fejezetek esetében az olvasó kételkedik abban, épelméjű ember szavait olvassa-e, bár az is igaz, hogy Taliesin fia sok szörnyűségen és bánaton ment keresztül. Kapott, illetve választott feladata – Britannia megóvása – bizony egész embert kíván. Az egymással marakodó kiskirályok, a barbár és szász betörések már önmagukban is komoly próbát jelentenének, de a fiatal Merlint legalább ennyire nyomasztják rokona – Morgian – ismeretlen tervei.



A történet során ismerős nevek tűnnek fel ismerős helyzetekben, de egy kicsit minden más, mint ahogy eddig ismertük. Ez a regény, s remélhetőleg az eljövendő folytatások is talán éppen ezért tarthatnak számot mindenki érdeklődésére.

– Blackshine –

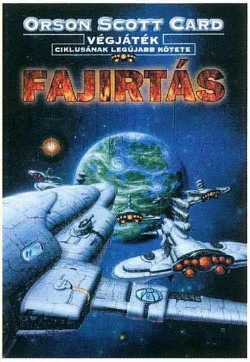
KÖNYV

ORSON SCOTT CARD: FAJIRTÁS

Kiadó: Szukits Könyvkiadó (1999)
Fordító: Mohácsi Enikő

Filozófiakönyv és nagyszerű sci-fi keverékének is fel lehetne fogni Card legújabb regényét, mely a méltán híres Végjáték sorozat harmadik kötete.

A Holtak szószólójaként is ismert Ender választott lakhelyén él már több mint harminc éve. Az előző részben sikeresen összebékítette a két értelmes faj – az emberek és a peqeninók – tagjait, sőt itt adott új hazát az általa hajdanán kiirtott hangyok királynőjének is. Ám a béke felborulni látszik. Az emberiséget vezető Kongresszus elhatározta a bolygó elpusztítását, megsemmisítve ezzel egy olyan vírust, amely halálos minden életformára, kivéve a peqeninókat. Hogy ezzel megszűnik létezni két értelmes faj? Hát az nem izgatja különösebben a vezetést. Annál inkább az emberi telepeseket, akik kétségbeesésükben mindent megpróbálnak.



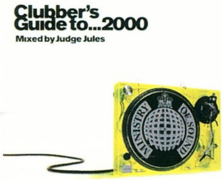
Nem könnyű olvasmány, s be kell valljam, kicsit kiakadtam a befejezésen. De aki olvasta az előzményeket, vagy csak komoly sci-fit szeretne olvasni, az ne hagyja ki.

– Blackshine –

CD

CLUBBERS GUIDE TO...2000 (A HÓNAP LEMEZE!)

Naná, hogy a Ministry Of Sound is meglovagolta a millennium nyújtotta lehetőséget, s mindjárt piacra is dobta 2000-es kedvcsinálóját Gyula bíró (mármint Judge Jules) tolmácsolásában (ezúttal pompázatos zöld neontokba csomagolva, persze, tudom, a főszerep a zenéé;-). Dupla CD, 41 szám, 154 perc zene, ha a számok nyelvére fordítjuk a Clubbers Guide To...2000-et. Az első lemezen In The House címszó alatt a könnyedebb, funkysabb dallamok, míg a másodikon On The Dancefloor megnevezés alatt a trance-esebb, tombolósabb nóták kaptak helyet (persze azért félreértés ne essék, szigorúan a mainstream vonal képviselteti magát). A CD-k nem várt, külön örömet szereztek azért, mert a MOS végre hosszú hónapok óta olyan lemezzel rukkolt elő, amely nem agyoncsépelt 99-es nyári, hanem újabb slágerekkel van feltöltve (jelentem, sikerült átlépniük e téren tavaly őszbe, na jó, ez csak vicc volt...;-). Íme, a numero egyes korong csillámlásai: Junior Jack - My Feeling, Mike Delgado - Byrd Man's Revenge, Hatiras - Superfly, Big Ron - Let The Freak, Basstoy - Runnin', Kluster - Back To The Funk, Michael Moog - That Sound. A kettes CD-ről nincs mit kiemelni, mivel majd mindegyik dal nagyon ott van (mármint a csúcson)!
www.ministryofsound.com

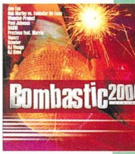


Szabó Dani (freeboy)

CD

BOMBASTIC 2000

Bumm. Bumm. Bumm. A készítők gondban lesznek, ha az eddigi tendenciát folytatni akarják, mivel az előző Bombastic és a jelenlegi között fél év se telt el, mégis a mostanit (nyilván a „millenniumi láz" névre keresztelt kornak köszönhetően) Bombastic 2000-es névvel illették. Kérdezem, mi lesz fél év múlva: bambastic 2000/2 vagy valami más? Különben a kiadvány koncepciója nagyon hasonlít a hajszálnyira előtte (ugyanazon kiadó szárnyai alatt) kijövő Club Soundsra, leginkább zeneileg. Persze ezen már újabb dalokkal is találkozhatunk, ill. jó néhány „egyszerűbb" sláger is hallható. Itt van rögtön a 2 Times folytatása, a Voices a cuki-muki Ann Lee-től, majd a Sun Is Shining testvérkéje, a Rainbow Country (Bob Marley vs. Funkstar De Luxe), majd jön Sash! Adelantéja, aztán a lehagyhatatlanok következnek: Topazz, Paul Johnson, Wamdue Project (új dalával a You Are The Reasonnel, amely sajnos meg sem közelíti a King Of My Castle-t). Ismertek lehetnek még a rádiókból ill. a televízióból: Scooter – Fuck The Millennium (ezt jól megmondták :-( ), DJ Bobo – Lies (igazi lírai melódia), Lightforce – Eternety (hamar fütyülni fogod), DJ Visage – Der Totale Beat (ez a revolúciós felvonulós mix megfogott), Mythos 'N DJ Cosmo – Send Me An Angel, Twenty 4 Seven - Ne Ne (hát ők is visszatértek á la 2 Unlimited).



Szabó Dani (freeboy)

DVD

A-HA: HEADLINES AND DEADLINES

The Hits of A-HA
Warner Music

Ne ítélj a látszat alapján, akár ez is lehetne a mottója az A-HA zenéjének és magának a zenekárnak. Teljesen meglepő volt, hogy úgy gondoltam, a zenekar valamennyi jó számát ismerem, ehhez képest egy halom ismeretlen zene került fel a CD-re, amelyek bizony szintén az élvonalba tartoznak. Itt lép be a képbe a kezdő közmondás, mely szerint a zenekar jócskán lerázza magáról a ráerőltetett skatulyákat, teljesen új hangzások és mondanivalók kerülnek a felszínre. A jó megértést pedig az is nagyban támogatja, hogy megtaláljuk a dalok szövegeit is a korongon.

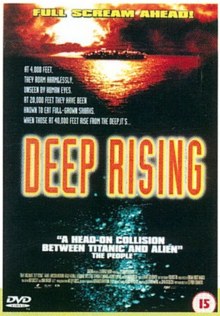
Bear™

KÍSÉRTETHAJÓ (DEEP RISING)

Rendezte: Stephen Sommers • A főbb szerepekben: Treat Williams, Famke Jensen, Wes Studi
Hang: angol, Dolby Digital 5.1 • Kép: Letterbox (2.35:1) • Felirat: nincs
A filmet a Serco Kft. (www.serco.hu) bocsátotta rendelkezésünkre.

Még mielőtt Stephen Sommers híres múmiakutató lett volna (ő rendezte az 1999-es év egyik legnagyobb film és DVD sikerét, a Múmiát), elkészítette a Kísértethajót. Míg előbbi filmjével az Indiana Jones trilógiának, addig utóbbival a B kategóriás horrorfilmek előtt adózott tisztelettel. Sommers filmjei nem többek és nem is kevesebbek annál, mint aminek látszanak. A Deep Rising sem több, mint aminek szánták, szórakoztató és félelmetes. Ebben az alkotásban csakúgy, mint a Múmiában felfedezhetjük a régi nagy klasszikusok (Alien trilógia, Cápa) képkockáit, mégsem érezzük úgy, hogy lopásról lenne szó. A tengeri szörny támad, harap és feszültséget kelt ügyelve a filmbéli formabontó tápláléklánc törvényeire: „Először a nők és a gyerekek".

A kísértethajó az átlagosnál jobb kép és kiváló hangminőségben került a korongra, és a kiadónak hála extrákban sem szenved hiányt. A filmbemutató mellett megtekinthetjük a Kísértethajó werkfilmjét is.



Sasa

DVD

CD

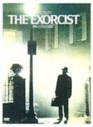
CAPTAIN JACK - ONLY YOU (MAXI)

Ha kisebb kihagyásokkal is, de Jack Kapitány és kis csapata már jó néhány éve a dancefloor élvonalában van. A még német viszonylatban is extra-könnyűnek számító mézédes müncheni Captainéknek eme slágere is hozza a szokott formát, azaz a dallamos, fülbemászó hangzásvilágot. Bár a CD-n található Only You négy változata alig különbözik egymástól, mégis talán a Groovy Short Mix névre keresztelt verziója a legeltaláltabb.

Szabó Dani (freeboy)

AZ ÖRDÖGŰZŐ (THE EXORCIST)

Rendezte: William Friedkin • A főbb szerepekben: Linda Blair, Max Von Sydow
Hang: angol, Dolby Digital 5.1 • Kép: 16:9 (1.85:1) • Felirat: magyar, angol, spanyol, holland, svéd, norvég, dán, héber, lengyel, görög, cseh, török, izlandi, horvát, francia, olasz
Magyarországon forgalomba hozza: InterCom



William Friedkin 1973-ban készült, és nagy port kavart horror klasszikusa, az Ördögűző végre valahára napvilágot látott. Az alkotást megjelenése óta a kritikusok és a nézők egyaránt minden idők egyik legjobb horrorfilmjeként tartják számon. Képkockái megfoghatatlanok és megismételhetetlenek. Forgatókönyve (írta: William Peter Blatty) páratlan a műfaj keretein belül. A DVD verzió klasszikushoz méltóan digitálisan felújított formában került a korongra. Kép- és hangminősége tökéletes. Itt érdemes megjegyeznem, hogy míg a Mátrix Régió 2-es verziójának képminősége csak „B", addig az Ördögűző „A" besorolást kapott, tehát a több mint 27 évvel ezelőtt készített alkotás jobb képminőségben került a lemezre. Extrák szempontjából azonban nem kényeztették el a gyűjtőket. A film elején található rendezői kommentáron kívül semmiféle ínyencség nem került fel a korongra. Ezen apró malőr ellenére minden horrorrajongó számára kötelező darab.

Sasa

DVD

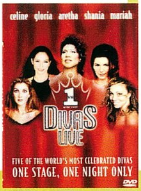
DVD

DIVAS LIVE

Hang: angol, Dolby Digital 5.1, Surround Sound • Kép: Tv formátum (4:1)
Felirat: angol, spanyol, francia
A filmet a Serco Kft. (www.serco.hu) bocsátotta rendelkezésünkre

A VH1 rendezésében lebonyolított estélyen a világ legszebb hangú dívái bebizonyították a nagyközönségnek, hogy Ők nem igazán szépségüknek, hanem hangjuknak köszönhetik elismertségüket. A lemezen Celine Dion, Gloria Estefan, Aretha Franklin, Shania Twain és Mariah Carey legismertebb dalaikkal kétségbe vonják a CD korongok létjogosultságát. A digitálisan rögzített koncertfilm kép- és hangminősége a tökéletesség határát súrolja, minek köszönhetően a Divas Live a hónap legjobb zenés koncertfilmje.

Sasa



FÉKTELENÜL (SPEED)

Rendezte: Jan De Bont • A főbb szerepekben: Kenau Reeves, Sandra Bullock, Denis Hopper
Hang: angol, Dolby Digital 5.1 • Kép: 16:9 (1.35:1) • Felirat: magyar, angol, holland, svéd, portugál, dán, lengyel, cseh, izlandi,
Magyarországon forgalomba hozza: InterCom

Miután Jan De Bont úgy döntött, hogy egy időre abbahagyja operatőri munkásságát (pl.: Die Hard sorozat), kényelmesen helyet foglalt a rendezői székében, és leforgatta az 1994-es év legpergőbb akciófilmjét, a Féktelenült. A 20th Century Fox alacsony költségvetésű produkciója az év legnagyobb kasszasikereként a legjobb „popcorn mozi" rendezői közé avanzsálta De Bont-t, aki kapva az alkalmon leforgatta a Twistert, majd kiélve sebességvágyát elkészítette a Féktelenül második részét. A folytatás azonban messze elmaradt a várakozásoktól, és csúfos bukásként megrendítette az akciórajongók de Bont-ba vetett hitét. Mindez azonban mit sem von le a Féktelenül érdemeiből. A film kép- és hangminősége egyszerűen tökéletes, extrák szempontjából azonban meg kell elégednünk egyetlen nyúlfarknyi filmelőzetessel.

Sasa

CD

CLUB SOUNDS

A Club Sounds előző része viszonylag régen, kb. úgy tavaly nyáron jelent meg, úgyhogy már szükség volt az utánpótlásra, amely természetesen nem is maradt el, a negyedik rész meg is érkezett '99 karácsonyára... az elmúlt ősz (és nyár :- ( ) slágereivel fűszerezve természetesen a funky-house, a disco és némi trance „csillag" jegyében. Meglepően sok gyöngyszemet sikerült kimazsoláznom a CD-t hallgatva (ami persze betudható a rajta található - meglepően sok - 20 dalnak). Elsőként Topazz – New Millenniumát üdvözöltem, amelyet először (Magyarországon) „Sapek", azaz Tommyboy Roxy*Maticjén hallottam, aztán jön a jamaicai reggae király, Bob Marley Sun is Shinnigjának Funk Star De Luxe-féle újkori reinkarnációjának ATB remixe, majd következik még néhány jobb disco is: Minimal Funk – The Groovy Thang, Tiefshwarz – Music (Disco edit), aztán jön Cunnie Williams saját kis RMB-jével, a World Celebrationnel és OnePhatDeeva In And Out Of My Life-jával, amely egy az egyben Fat Boy Slim koppintás, mégis nagyon sikeres, persze nem szabad megfeledkezni a lerágott Paul Johnson-féle Get Get Downról sem, amely jó néhány hazai mixlemezre is felkerült már. Az abszolút csúcsot a mindent lehűtő, hűvös 3 Drives On A Vinyl – Turkey 2000 jelentette, ami bizonyítja, hogy a DJ Enrico és Ton B által alkotott trance duó ismét meg tudott újulni, és le tudott rakni valami nagyon ütőset a Greece 2000 után. Természetesen a készítők ez esetben sem feledkeztek meg a mainstreamebb zenék kedvelőiről sem (értsd: kommersz zenék), úgyhogy a Brooklyn (Funk U) megint támad a Run DMC-vel és a Funk Invaders-féle Star Wars muzaxszal megerősítve.

Szabó Dani (freeboy)

CD

KRAFTWERK - EXPO 2000 (MAXI)

Ha rock, akkor Beatles, ha techno, akkor Kraftwerk - avagy a könnyűzene két pólusa legjelentősebbjeinek kikiáltott alakjai. Az utóbbi, 1971-ben Florian Schneider és Ralf Hutter által alapított zenekar zenéi ma már klasszikusnak számítanak, mondhatnánk úgy is, hogy saját stílusvilágot hoztak létre. Az idei Expo szignáljának és kísérő zenéinek elkészítését is rájuk bízták, amiért a rossz nyelvek szerint félmillió márkát (azaz 65 millió forintot) kasszíroztak. A pletykáknak kevésbé, viszont a CD-n három változatában megtalálható electro nótának annál inkább hiszek, amely érzésem szerint műfajában abszolút megállja a helyét, viszont afelől már erős kétségeim vannak, hogy a közízlést meg fogja-e találni...

Szabó Dani (freeboy)

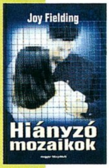
KÖNYV

JOY FIELDING: HIÁNYZÓ MOZAIKOK

Kiadó: Magyar Könyvklub (1999) (www.mkk.hu)
Fordító: Kiss Marianne

A pszichológusok is csak emberek. Ez járt a fejemben, miközben olvastam ezt a könyvet, amelyben egy családterapeuta nyugodt élete egyik napról a másikra széthullik. Klimaxol, megromlik a kapcsolata először nagyobbik lányával, majd a férjével, az anyjáról kiderül, hogy Altzheimer-kóros, a húga pedig beleszeret egy sorozatgyilkosba, aki örökre megváltoztatja a család életét. Csupa bonyodalom, de hol a megoldás?

Szerintem eléggé érezhető a könyvön, hogy nő írta, hiszen nagyon részletesen és érzékletesen tárja elénk a pszichológusnő belső vívódásait, kétségeit, félelmeit. A veszekedések során elhangzó érvek és ellenérvek bármelyikünk szavai lehetnének, a szereplők éppen ezért tűnnek olyan emberinek.



Ne hagyjátok, hogy a mozaik darabjai széthulljanak, mert nem biztos, hogy később újra összerakhatók. Aki elolvassa a könyvet, megtudja, mire is gondoltam ezzel.

– Vanda –

CD

BLOODHOUND GANG - HOORAY FOR BOOBIES

A Bloodhound Gang egy pillanat alatt robbant be az európai köztudatba két slágerrel és jókora médiatámogatással. Hazai ismertségüket azonban a Párizsban forgatott dallamos Bad Touch hozta meg. Valójában a philadelphiai csapat már régóta tarol hazájukban, 1996-os One Fierce Beer Coaster című albumuk állítólag még Grammy jelölést is kapott. A Hooray for Hoobies szélesebb zenei palettát feszeget, mint eddigi munkáik, a metal és a punk rock mellett hip-hop és szintipop elemek is megtalálhatók rajta. A nem túl barátságos című I Hope U Die is slágergyanús, ütős kis nóta az említett dalok mellett. Érdemes ellátogatni hivatalos web oldalukra is (www.bloodhoundgang.com), amelyet, ha minden igaz, a csapat gitárosa, Lüpüs Thüner (lupus@bloodhoundgang.com) pofozgat és szerkeszt. A banda tagjai azonban nemcsak az egérkattogtató hálóbarátokra, hanem népes magyar rajongótáborukra is gondoltak, és ezért február 24-én egy élő koncert erejéig el is látogatnak hozzánk.

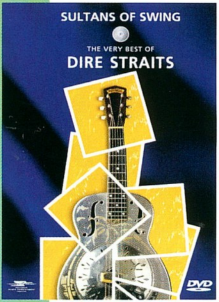
Szabó Dani (freeboy)

DVD

SULTANS OF SWING: THE VERY BEST OF DIRE STRAITS

Polygram Video International
1999

Lelkes Dire Straits rajongóként nagy örömmel csaptam le az 1998-ban megjelent válogatás DVD verziójára. Mivel a CD eleve nagyon vegyes volt, így érthető, hogy a képesített verzió is magán viseli ezeket a jegyeket, ugyanis koncertfelvételeket, de videoklipeket is kapcsoltak az audió változattal teljesen megegyező zenei anyaghoz. Ez nem feltétlenül jelent rosszat, hiszen mondjuk a Money for Nothing híres rajzfilmes klipjének kifejezetten örültem. Reménykedtem benne, hogy készítők kihasználva a DVD tárkapacitását nem elégednek meg az első CD-vel, és valahogy rápréselik a Limited Editonben megjelent 2. CD anyagát is, azonban sajnos ez kimaradt. Meghallgathatjuk e helyett viszont a Mark Knopflerrel készült interjút - ismét csalódva – csak audio formátumban. Nem bántam meg a beszerzést, csak azt nem értem, hogy miért nem lehet extrákkal megtűzdelni a korongot, igazodva a mai irányvonalhoz, no meg az elvárásokhoz természetesen.



Bear™

QUEEN - GREATEST HITS III (PÓTLÁS)

Ki hinné, hogy már nyolc éve - Freddie Mercury tragikus halála óta - nem jelent meg a XX. század egyik legjobb együttesének lemeze, ugyanis a rádiók azóta is töretlenül játsszák halhatatlan melódiáikat. A Queen azon kevés zenekarok egyike, amelynek tagjai külön-külön (szólóban) is megállják a helyüket, mindannyian készítettek már listavezető dalt. Stílszerűen a Millenniumra jelentették meg utolsó „slágereiket összegyűjtő válogatásukat „, melyen a közreműködő sztárok névsora is meglehetősen impozáns: Elton John, George Michael, David Bowie, Wyclef Jean... Felcsendül még a The Show Must Go Onnak egy eddig még teljesen ismeretlen változata, amely 1997-ben készült Párizsban Elton John énekhangjával, ill. sok-sok egykori világsiker is. Ajánlom a lemezt azoknak is, akik valamilyen okból annak idején kimaradtak a „Királynő „-ből, mivel e lemaradásukat most is pótolhatják. www.queenonline.com

freeboy.pcguru@freemail.hu

CD

WARPIGS - ANALÓG

A meglehetősen színes zenei világban kalandozó Warpigs életében fontos tagcsere történt '99 szeptemberében, ugyanis az énekes lecserélődött/kicserélődött Eszenyi Péterről Lombos Marcira (a maxin természetesen utóbbi énekel). A kislemezen a hazai elektronikus zene színe java képviselteti magát. Az Analóghoz, a Monte Carlóhoz és a „K-zer"-hez különböző értelmezések készültek. A remixek közül a non plus ultra sláger - az előző számban a House*Matic Millennium kompiláció kapcsán kivesézett - Tommyboy's disco revenge mix, amely el is viszi a pálmát, a legérdekesebb és legkreatívabb remix azonban a DJ Cadik nevéhez fűződő Membrán mix, amely a hazánkban kevéssé ismert nu skool breakz és az electro stílusjegyeit viseli. Szerepel még a maxin egy Candyman vs. Duel féle breakbeates mix, egy puhább Budai & Ferry féle techno mix, két Roxy dance mix és egy Anima mix is.

Szabó Dani (freeboy)

RICHARD A. KNAAK: HUMA LEGENDÁJA

Kiadó: Szukits Könyvkiadó (1999)
Fordító: Szabó Mariann és Lapu Tamás

Aki olvasta a Dragonlance trilógiát, annak Huma, a solamniai lovag neve bizonyára ismerősen cseng. Sajnos személyéről akkoriban csak homályos utalások szerepeltek, ezért időszerű volt már, hogy róla is többet megtudjunk. A történet kezdetén még csupán fiatal lovag, aki igyekszik helytállni a csatamezőn. Egy balsikerű rajtaütés után előbb megmenti egy minotaurusz életét, majd az ezüstsárkány hátán lovagolva megküzd Takhisis seregének vezérével. Nem sikerül megölnie, ezért ebből a későbbiekben még komoly nehézségei támadnak. Gyakorlatilag folyamatosan menekülnie kell. Vajon meddig kerülheti el egy lovag a "végzetét"?

Igazi hősi fantázia, amelyben Huma tisztasága és becsületessége nagyon hasonlít az Arthur mondakörből ismert Sir Parsifaléra, csak ez úttal a szembenálló felek közötti különbségek sokkal élesebbek, hiszen maguk az istenek állnak a halandók mögött. Nekem nagyon tetszett, bár a trilógia jobb.

– Blackshine –

KÖNYV

CD

SZEREPJÁTÉKOK A NETEN

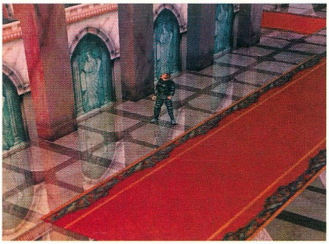
A szerepjátékok sodró áradata idén valóban elsöprő erejű. Olyannyira, hogy az interneten várható kínálatot le kellett választanom az offline anyagról. Következzenek itt tehát a kizárólag online játszható programok, melyekből szintén csak csemegéztem. Ezért nem esik szó többek között a mély homályba burkolózó Middle Earth-ről és a készülő Underlight 2000-ről sem...

HERO'S JOURNEY

Fejlesztő: Simutronics Corporation
Megjelenés: 2000 második fele
Net: www.play.net/simunet_public

A Simutronics már hat online világot tudhat maga mögött, s nem rest elkészíteni a hetediket sem. A Hero's Journey 3D-s világa klasszikus hagyományokat ápol, árnyas erdeinek mélyén találhatsz sárkányokat, orkokat s lovagokat is...

A Gemstone III és a DragonRealms lükető birodalma ezúttal napjainknak megfelelő színvonalú megjelenítésben egyesül.



NEVERWINTER NIGHTS

Fejlesztő: BioWare • Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2000. vége • Net: www.neverwinternights.com

Nemrég hosszabb bemutatót szántunk a BioWare készülő online szerepjátékának. Ugyan a Neverwinter Nights offline, single módban is játszható, mégis ebbe a csokorba való, mert fejlesztésekor az online részre helyezték a hangsúlyt.

A Forgotten Realmsben teret kapó játék az AD&D 3rd edition szabályait követi majd, s lehetővé teszi, hogy a vállalkozó kedvű játékosok saját modulokat kreáljanak!

Egyedülálló opció, ráadásul a program megvásárlása után további költség nem lesz.

ASHERON'S CALL

Fejlesztő: Turbine Entertainment • Kiadó: Microsoft
Európai megjelenés: 2000. március
Net: http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall

Három emberi faj (aluvian, gharu`ndim, sho) közül választhatod ki karakteredet az Asheron`s Call világában. A látszólag csekély kínálat komoly mélységeket és alapos kidolgozottságot rejt.

Sajnos még nem barangoltam "személyesen" e birodalomban, ám beszélgettem néhány itt járt kalandozóval. Az általuk elmondottak alapján feltétlenül érdemes Dereth szigetére is odafigyelni.

A játék talán legkülönlegesebb lehetősége, hogy a kalandozók úgynevezett követőket gyűjthetnek, akik kalandozásaik során, egyedülálló módon, vezetőjük tapasztalati pontjait is gyarapítják. Ráadásul teszik ezt akkor is, amikor az adott karakter esetleg nincs is ott!

A mágiarendszere is érdekesnek hangzott, de ez oly összetett, hogy az érdeklődők kénytelenek lesznek órákon át tanulmányozni, mondjuk a hivatalos honlapon. Pár szóban csak annyit, hogy a mágia használatához felfedezésekre, kutatásra és természetesen tanulásra lesz szükség.

Részletesebben hamarosan...

ULTIMA ONLINE 2

Fejlesztő: Origin • Kiadó: Electronis Arts
Megjelenés: 2000 • Net: www.uo.com

Ez az egyik program, amelyet hírverés helyett a maximális titoktartással reklámoznak. Az internet legrejtettebb zugait is bejártam apró információmorzsákért, mert hivatalosan visszatartanak, sőt jelen pillanatban szinte üldöznek minden kósza adatot az UO 2-ről.

Amit tudni lehet...

A program nem az UO folytatása, hanem különálló rész. Következésképpen karaktereidet nem importálhatod át ide, ha esetleg játszol az Ultima Online-nal.

A hírek szerint az UO 2 grafikus motorja már 3D-s lesz.

Meglehet, az emberi fajon kívül két új lehetőség is felmerül...

Sajnos még képünk sincs. Hogyan is lenne, mikor Damion Schubert, az egyik vezető designer nemrég kérte a játékosokat, hogy bátran küldjék el ötleteiket a fejlesztőknek...

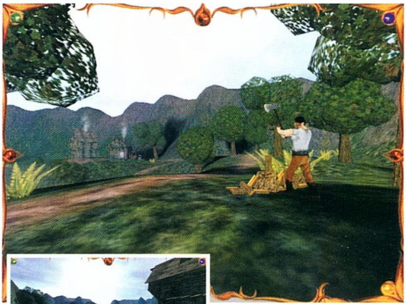
BIG WORLD

Fejlesztő: Micro Forte • Kiadó: Clockworks Entertainment
Megjelenés: 2001 • Net: www.microforte.com.au

A Micro Forte neve bevallom számomra teljesen ismeretlen volt, holott ez az ausztrál csapat már 1985 óta a játékpiacon van, igaz, eddig csupán a tengeren túl szerepelt. A következő évre azonban hatalmas sci-fi világot álmodnak a világhálóra, mely már minden bizonnyal túlnő kontinensük keretein. Annyit már tudok, hogy a harc és a szociális kapcsolatteremtés azonos hangsúllyal szerepel majd a most még igencsak képlékenynek tűnő programban. Ennek megfelelően az aktivitásra serkentő történeti kihívás mellett a valós játékosok közti kommunikáció is a fejlesztés egyik kulcseleme. Meglátjuk, mi lesz belőle. :)

HORIZONS

Fejlesztő: Artifact Entertainment
Megjelenés: 2000
Net: www.artifact-entertainment.com/horizons/



"Tiszta, középkori fantasy világ", az alkotók így jellemezték munkájukat. Egyszerű, de sokat mondó szavak. Istaria birodalmának városai közt háború dúl, s e viszályhelyzet közepébe csöppenhetünk bele. A faji hovatartozást (ember, törp, goblin, ork stb.) te választhatod meg, de a történet folyamatosan változik majd, mert minden az online játékmesterek kezében lesz. Egyedülálló kalandok várnak földön, égen és a víz alatt is. Javaslom, az érdeklődők kukkantsanak be a hivatalos honlapra, mert e világ már most igen alaposan kidolgozottnak látszik!

EVERQUEST: RUINS OF KUNARK

Kiadó: Sony • Fejlesztő: 989 Studios * Megjelenés: 2000. március
Net: www.station.sony.com/everquest/

Napjaink legnépszerűbb online világa minden kétséget kizáróan Norrath. A fejlesztő csapat nem is tétlenkedik, amellett hogy folyamatosan csiszolja és bővíti az alapjátékot, tavaszra elkészül az első kiegészítővel is.

A Ruins of Kunark húsz új zónát nyit meg a kalandozók számára, s a továbbfejlesztett 3D engine tovább növeli majd a játék által kínált vizuális élményt is. De higgyétek el, ez az a hely, ahol a látvány ugyan fontos, de messze elmarad attól az élménytől, amelyet a több száz, élő játékostárssal való együttálmodás jelent.

A veteránok közül is biztosan mindenki legalább kíváncsiságból kipróbálja az új játszható fajt. Az iksar különleges, gyíkszerű faj, s az általuk választható karakterosztály kizárólag a monk lehet.

Azonban a nem játszható teremtények között is érdemes körülnézni, hiszen szürke sárkányok (!!!), óriás skorpiók, emberevő növények és még sokan mások gazdagítják márciustól Norrath faunáját és flóráját.

A természeti elemek heves támadása azt hiszem, mindannyiunkra megrázóan hat, már előre rettegem a földrengéseket... de nem fogom kihagyni. :)

Mint láthatjátok, a világhálón közösen álmodók is bőven találhatnak teret, ahol valóra válthatják mindazt, amire a valós életben csupán vágynak. A sci-fi RPG-k terén a kínálat szintén bőséges, de ez már sajnos nem fért ide. Talán legközelebb. :)

Lily
lily@vogel.hu

KÖVETKEZŐ SZÁM

NOX

Nem mondhatni, hogy a Westwood és a Blizzard között a viszony felhőtlen lenne. Lehet, hogy nem haragszanak egymásra, de annyi biztos, hogy a termékeik ugyanazt a közönséget célozzák meg. A Westwood a Starcraftra válaszul hozta ki a Noxot, amely egyértelműen Diablo-vetélytársnak készült. A Diablo 2 megjelenése még odébb van, de addig sem unatkozunk, hiszen itt a Nox.

SIMS

Újabb őrült szimuláció az Electronic Artstól. Nálam a Sims nem jött be (mondjuk, nem is játszottam vele), de aki elkövette a hibát, s feltette a gépére, az a képernyőn is a hétköznapok szürke világát bámulja (ami szerinte nem is olyan szürke). A Maxis legújabb játékát leginkább a Szomszédokhoz tudnám hasonlítani azzal az apró különbséggel, hogy ebben mi irányítjuk az eseményeket.

ULTIMA ASCENSION VÉGIGJÁTSZÁS

Igaz ugyan, hogy Európában csak február végén jelenik meg, de szerencsére a tesztelőnknek sikerült szert tennie egy dedikált Dragon kiadásra egyenesen Lord British kastélyából. Az ismertetőt az előző számban olvashattátok, most a teljes végigjátszás következik. Háromnapi hideg enni- és innivaló kötelező, mivel előbb úgysem lehet felállni a monitor elől.

MILIA 2000

A cannes-i Milia kiállítás idén már másodszor nyitja meg a kapuit. A tavalyin a PC Guru nem vett részt, de úgy gondoltunk, ez évben már nem engedhetjük meg magunknak, hogy lemaradjunk erről a rangos eseményről. Az inkább európai cégeket felvonultató kiállítás lehetővé teszi, hogy a kisebb vállalkozások is a reflektorfénybe kerüljenek, így reményeink szerint csupa olyan játékot mutathatunk be a következő számban, melyről nálunk olvashattok először Magyarországon.

CEBIT 2000

A tavalyi évhez hasonlóan a Chip magazin és a PC Guru egyesített kommandója meglátogatja Európa egyik legnagyobb hardware kiállítását. Reményeink szerint kézbe vehetjük a Voodoo 4-et a 3Dfx standján, s megtudhatjuk, hogy a titokzatos NV-15 kódnév mit takar.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK

A márciusi szám leadásakor még javában folynak a tárgyalások arról, hogy mi legyen a következő teljes játék a PC Guruban, így nem tudjuk biztosan milyen játék is kerül fel majd a korongra. Kérjük kísérjétek figyelemmel a PGO-t (www.pcguru.hu), amint biztosat tudunk, azon keresztül értesítünk benneteket.

A következő PC Guru 2000. március 23-án jelenik meg.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Olvasószerkesztő: Sashegyi Zsolt
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731

Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. I. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 17332/hó

A MATESZ 1999. IV. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 21848/hó
2000. januári szám eladott példányszáma: 26681
A PC GURU e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

Guillemot

új

geforce256 processzorral

PiXEL Multimédia

a multimédia középpontjában

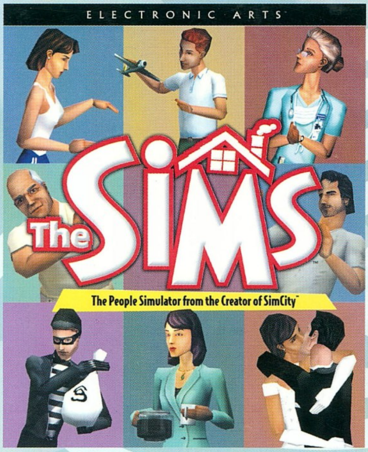
új

AUREAL

DIAMOND

ixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

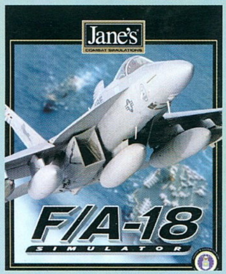
TAVASZI PREMIEREK:



Végre itt a SIM sorozat legújabb darabja!
Tied lehet a város egy sarka, hogy irányítsd az ott lakók mindennapjait. Faragj szappanopera hősöket kedvenc szereplőiddel, játssz istent életük minden pillanatában!
Építsd fel házaikat, öltöztetsd őket, intézd ügyes-bajos dolgaikat! Éld át a szappanoperák valóságát!

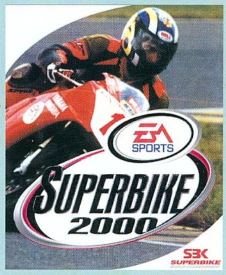
Csak mint az életben...

A DOBOZBAN SZÖVETTÉRKÉPPEL ÉS TAROKK KÁRTYÁVAL!!



A világ egyik legjobb gépén repülve, a legjobb társakkal egy kötelékben, a leggyorsabb ellenfelekkel szemben!

20 éve létezik már Brittania™ birodalma többmillió PC-n világszerte. Most Te dönthetsz a fantázia univerzum sorsáról - lenyûgözõ 3D játékmenet,az Ultima játékoktól megszokott, fordulatos történet!



Szeretsz motorozni? A sok autós szimulátor után végre itt a SUPERBIKE 2000!
Te is bedőlhetsz a kanyarokba és tövig húzhatod a gázt!

ECOBIT. multimédia További információ: 351-3078 www.ecobit.hu

PC CD Értékesítési pontok: Tesco: Székesfehérvár, Debrecen,Nyíregyháza,Miskolc, Szeged,Pécs,Bp, IV. ker. Fogarasi út,Pólus Center • Média Markt: Europark, Westend City Center • Cora: Budakalász, Törökbálint, Fót,Szeged • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, Plazza •CD Galaxis: Bp, XI Vásárhelyi Pál u.8, Bp, VII Akácfa u.13 • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Ápisz: Bp, V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp, Budagyöngye Bevásárló kp. • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • KimSoft'99 Bp, VI. Teréz krt. 23. • Videójáték Szaküzlet Veszprém,Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft : Westend City Center,Pólus Center,Mammut • Sprint Computer: Szeged, Bartók B. tér 13, Székesfehérvár Alba Plaza • Szoftver-ABC Bp, Jászai Mari tér 3. • Alexandra Bolthálózat, Lurdy ház,Csepel Plaza • Magép Bt. Vác, Zrinyi u. 5 • OOPS Computer Csepel Plaza • BP Computer: Szombathely, Kőszegi u. 4. • Comp Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza • ECOBIT MINTABOLT 1077 BUDAPEST, WESSELÉNYI U.25. TEL: 1/351-30-78 •